¿TE QUEDASTE SIN TU ZELDA MASTER QUEST? AQUI TE LO REGALAMOS

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

entérate de los títulos más esperados del momento:
ENTER THE MATRIX GCN
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN GCN
LOST KINGDOMS 2 GCN
WARIO WARE INC. AGB

WARIOWORLD

SPLINTER CELL



espionaje al estilo de tom clancy (GCN/AGB)

NINTENDO POWER
THE SIMS
POKÉMON RUBY & SAPPHIRE VERSION

Año 12 No. 5



P. RICO US. 2.00 ■ GUATEMALA Q 16.00 ■ EL SALVADOR US. 1.95, ¢ 17.06 ■ NICARAGUA C$ 28.00 ■ COSTA R. Col 75.00 ■ HONDURAS L 30.00 ■ PANAMA B/2.00 ■ REP. DOM. Os 33.00 ■ CHILE $ 1,500.00 ■ PERU Ns 9.00 ■ VENEZUELA Bs 3,200.00


GAME BOY ADVANCE
TM, ® y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo. © Nintendo 2003
Golden Sun™
The Lost Age
CLUB NINTENDO

SUMARIO

ESTE ES EL ROMBO DEL MES PASADO



ISSN 0188-7610

Año XII #5 Mayo 2003

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 12 N°05. Fecha de publicación: Mayo 2003. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2002-012313332100-102, de fecha 23 de enero de 2002, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCION A CLIENTES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33.
© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia**: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela**: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador**: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina**: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel. (541) 342-89-46 / 5178 / 8643. Telex 176-99. Ediva, Ar. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 447-41-11 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

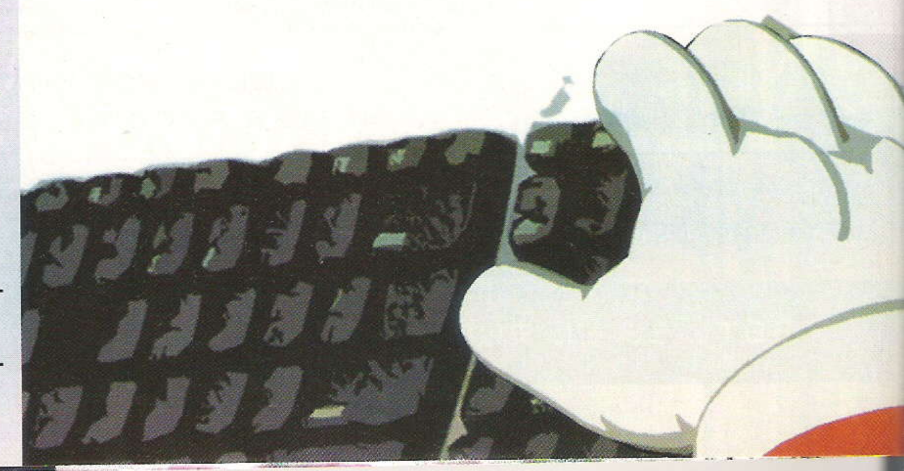
Editorial

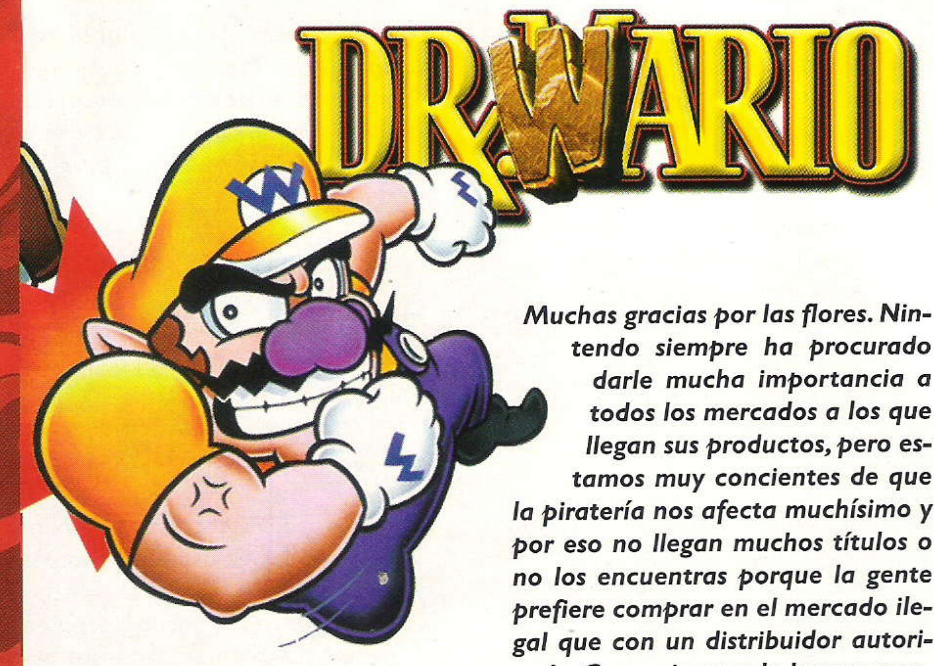
Mayo 2003

Ya nos encontramos casi a la mitad del año y este mes es el más excitante de todos gracias a que nuevamente se llevará a cabo el evento en donde todas las compañías se dan cita en un solo lugar para exhibir sus proyectos y mostrar al mundo entero las maravillas del entretenimiento electrónico. Por supuesto que se trata del E3 2003 que tiene muchas promesas y en donde Nintendo al igual que otros gigantes de esta industria mostrarán las nuevas tendencias que podremos ver en lo que queda del año.

Hay muchos rumores de que la gran N mostrará nuevos títulos que nos dejarán boquiabiertos, tanto de sus equipos de trabajo como los de compañías muy cercanas como Zoonami o Silicon Knights para sus principales plataformas, el Game Boy Advance y el Nintendo GameCube; además de algunas nuevas alianzas con compañías de gran renombre como Capcom y Konami, por mencionar sólo algunas. Y por si fuera poco, hay un rumor bastante fuerte de que Nintendo presentará lo que podría llegar a ser su nuevo campeón casero, pero insisto, es sólo un rumor.

No nos queda más que terminar de preparar las maletas para asistir a este magno evento, del cual puedes estar seguro que cubriremos con gran detalle en próximas ediciones.





¡Hola a todos!
Como podrán darse cuenta, me he apoderado de este número y de esta sección, pero para que vean que también puedo ser muy buena onda y comportarme, esta vez voy a ser muy correcto y les voy a responder de buena manera.
Así que veamos las cartas que me han... perdón, nos han mandado.

Primero que nada, los quería felicitar por su excelente revista, ya que es la mejor de toda Latinoamérica; aparte de eso, ¿no creen que Nintendo of America ya debería empezar a tomar en cuenta el mercado latinoamericano? Pero cuando digo "tomar en cuenta", me refiero a nos consideren igual de importantes como el mercado Europeo, o el de Estados unidos, porque en mi opinión no se hace.¿Me podrían decir cuando es la fecha de salida de Zelda para el Nintendo GameCube? Yo ya lo vi y me pareció realmente perfecto y... raro, pero para bien, ¿no? La verdad me parece un juego que de alguna manera u otra, va a revolucionar el mercado de los videojuegos, que opinan ustedes? Sin nada más que decir, me despido esperando que publiquen mi carta, ya que es como la cuarta que mando y no la responden ¡ahh! y tengo un dibujo de Super Smash Bros. Melee que cuando lo termine se los mando.

Rodrigo Vaughan

Muchas gracias por las flores. Nintendo siempre ha procurado darle mucha importancia a todos los mercados a los que llegan sus productos, pero estamos muy concientes de que la piratería nos afecta muchísimo y por eso no llegan muchos títulos o no los encuentras porque la gente prefiere comprar en el mercado ilegal que con un distribuidor autorizado. Como siempre lo hemos mencionado, tenemos que hacer algo contra la piratería y el mercado ilegal para que podamos disfrutar de más y mejores títulos en un futuro; lo primero y mejor que podemos hacer es no comprar sistemas, juegos ni accesorios en lugares de dudosa procedencia, de esta manera, podremos hacer que se nos tome más en cuenta para tener más beneficios. The Legend of Zelda: The Wind Waker ya está a la venta, solo es cuestión de que vayas con tu distribuidor autorizado local para adquirirlo. A nosotros también nos gustó enormemente y estamos seguros de que a ti y a muchos videojugadores y fans de Zelda estarán más que de acuerdo con nosotros. Sobre tu dibujo, aquí lo esperamos, solamente recuerda que debe venir en sobre para que lo podamos publicar.



Estees un juegazo que ya está a la venta para todos los fans.



Hola, ¿cómo está la mejor revista del mundo?. Soy un veterano en esto de los videojuegos (aun sobrevivo con un GBA y un N64), he dedicado casi toda mi vida a la gran N y créanme, ¡hasta nosotros, los DJ´s, estamos con Nintendo! Bueno, tengo algunas dudas y quisiera que me las contesten:

1) Estaba leyendo las bases del concurso del XI Aniversario y dice que podrán participar todos los lectores-videojugadores de todas las edades DENTRO DE LA REPUBLICA MEXICANA. ¿No creen que sería justo que los lectores internacionales participáramos en ese concurso?
2) ¿Se pueden enviar dibujos vía E-mail a la Galeria de Adeleine?
3) Leí en el número de Diciembre que RARE ya no estará con Nintendo, pero ¿qué pasará con sus licencias? ¿Se irán a otra consola? Por cierto, seria muy doloroso ver un Killer Instinct o un Conker en otra consola que no sea de Nintendo.
4) ¿Va a salir algún Ninja Gaiden para el AGB?

DJ MEGA-PLEX

¡Hola mi estimado DJ! Es muy bueno ver que nuestros lectores combinan los videojuegos con otras actividades y qué bueno que sigas jugando con los juegos viejitos.
1. Como podrás leer en la carta anterior, estamos trabajando para poder ampliar el rango de los concursos y promociones, así que mantente pendiente.
2. Lamentablemente no; la Galería de Adeleine es la evolución de la antigua sección de "Arte en sobres", por lo que para seguir la tradición y recibir todo tipo de dibujos y obras de arte, pedimos que todo sea en sobres. Puedes enviarnos el sobre con el dibujo dentro de otro sobre para asegurar que llegue en perfectas condiciones y libre de timbres. Así que esperamos que pronto nos envíes tus dibujos.
3. Todavía es muy pronto para decir algo al respecto, a ciencia cierta, no han mencionado exactamente qué es lo que va a pasar

con todas sus licencias, pero te podemos decir que Rare va a seguir con Nintendo produciendo juegos para el mejor portátil existente, el Game Boy Advance.
4. Hasta ahora no hay ninguna señal de que esta estupenda saga llegue al AGB, pero en cuanto sepamos algo, te lo haremos saber.

+

Hola amigos de Club Nintendo, muchas felicidades por su revista. Les quiero hacer una pregunta: A mi madre le dijeron que al Nintendo GameCube se le puede poner un chip para que pueda leer todos los discos que quiera, incluso piratas. ¿Eso es bueno? ¿Es verdad? Espero que me respondan con la brevedad posible. Gracias.

Enrique Rodríguez Macías

¡No, no, no! ¡Esa es una mentira más del mercado ilegal! En primer lugar, no existe ni una sola copia pirata de un juego de Nintendo GameCube, además de que no existe ningún chip ni nada parecido para que el Cubo lea otro tipo de discos ni formatos. La tecnología del GCN está diseñada para que no se pueda piratear y por eso decidieron enfocarse en lo más importante para Nintendo: el entretenimiento; de manera que los títulos que puedes jugar en tu GCN son de primerísima calidad. No te dejes engañar por malandrines que buscan cualquier pretexto e inventar lo que sea para engañar a los consumidores. Para que no te pase esto, te recomendamos que vayas con tu distribuidor autorizado local para que tengas la confianza de que tu producto, ya sea un sistema, un juego o un accesorio, sea de la mejor calidad, original y con garantía.

+

Hola Doc. Quiero preguntarte si me pueden ayudar con juegos antiguos. Es que me quedé atorado en el juego de Super Metroid y no tengo donde consultar mas que en Internet. Estoy feliz por que el juego de Zelda si llegó a América pero... no me gustó. Yo soy de los que está en contra del nuevo Zelda, a mí si me gustó mucho la imagen caricaturesca del videojuego, lo que no me gustó fue el juego; si, dirán que la historia es buena y tienen razón pero bien pudieron haberla hecho con otro videojuego. Zelda se caracteriza por ser un juego de mazmorras y dragones, la Trifuerza y un héroe legendario y el nuevo juego no llena esas expectativas. Me despido pidiendo y rogando que me respondan por favor.

Ranferi Link Torres

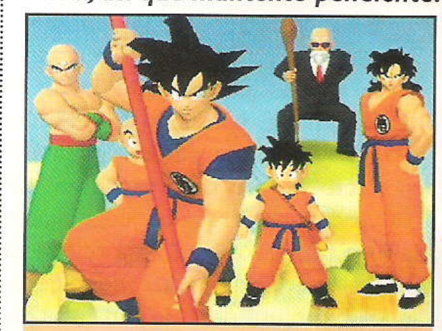
Hola Ranferi. Para ayudarte con tus dudas de juegos de antaño, tenemos al Panteón, quien se especializa en juegos antiguos. Así que hazle llegar tus dudas vía E-Mail o por carta normal para que pueda ayudarte con éste y otros juegos en los que tengas duas, por más viejos que sean. Una muestra más de que en gustos se rompen géneros. Fíjate que inclusive nosotros nos dividimos a la hora de opinar sobre este juego, si el cambio de "look" fue necesario, si valía la pena con tal de tener un nuevo Zelda, etc. Al Conejo le llamó mucho la atención este juego y estuvo de acuerdo con todo, imagen y Gameplay, el Panteón manifestó muy a su manera su descontento del cambio de imagen y del diseño de los personajes diciendo que de todas maneras iba a ser un buen juego, pero que no tenía que cambiar el diseño. El más objetivo fue Crow, pues dijo que lo más importante era qué tan bien se jugaba y si la historia del juego valían la pena. Así que como podrás ver, cada quien opina cosas diferentes, por lo que tu opinión también es válida; aunque nosotros pensamos que la escencia del juego se mantuvo a pesar de todos los cambios y mejoras. Veremos cómo queda el próximo Zelda para el Nintendo GameCube.

+

¿Qué tal Dr. Mario y queridos amigos de mi revista favorita? Primero que nada los quiero felicitar por su excelente revista y el gran trabajo que realizan. Tengo un par de dudas que espero me las puedan responder:
1. Con respecto a sucursales de Nintendo, como las de ustedes, ¿Ustedes saben si hay alguna en Chile?
2. ¿De qué forma me puedo inscribir a su revista? ¿O ya se acabaron los cupones (o no se puede)?
3. ¿Saldrá algún juego de Dragon Ball Z para el Nintendo GameCube?

Francisco González

1. No hay sucursales de Nintendo, ciertas compañías se encargan de distribuir los productos de Nintendo en distintas partes, por lo que no hay ninguna sucursal en tu país.
2. Supongo que te refieres a suscribirte a la revista, pues por el momento, no hay suscripciones para Latinoamérica, estamos viendo las posibilidades de que esto sea factible.
3. Sí, efectivamente, Dragon Ball Z Budokai va a llegar al Nintendo Game Cube próximamente para regocijo de todos los fans de Son Goku, así que mantente pendiente.

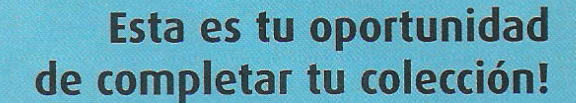


Por fin llega Son Goku al Nintendo GameCube, ¡Kamehameha!

+

Quisiera saber si en SSBM los jugadores tienen vestimentas extras pues yo vi en una

¿Te quedaste sin tu Bonus Disk de The Legend of Zelda: Ocarine of Time / Master Quest para tu GCN?



Sólo mándanos un dibujo alusivo a The Legend of Zelda: The Wind Waker junto con tu nombre completo, dirección, teléfono y correo electrónico a nuestras oficinas ubicadas en Amores No. 707 interior 401 Colonia Del Valle C.P. 03100 México, D.F. antes del 30 de junio de 2003. Los 5 dibujos más creativos y originales serán los afortunados ganadores de uno de estos juegos.

En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica a más tardar el día 15 de julio para que pases a nuestras oficinas a recoger tu premio de lunes a viernes en horario de oficinas y tendrás hasta el 15 de agosto de 2003. Para que te podamos entregar tu premio, deberás presentar una copia de tu identificación, este ejemplar de CLUB NINTENDO, así como el ticket de compra o factura del juego The Legend of Zelda: The Wind Waker, con cualquier distribuidor autorizado (Deberá ser presentado en original si eres uno de los ganadores para reclamar tu premio). Recuerda que sólo se entregarán los premios en las fechas mencionadas.

CLUB NINTENDO

Promoción válida sólo en el Distrito Federal y área metropolitana.
"Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 3 de diciembre de 2001.
Para mayor información llamar al 56-82-42-05 Cualquier incumplimiento reportarlo a la Profeco".

revista que la princesa Peach peleaba en shorts, otra cosa, ¿Cuántos trofeos son en total? También quisiera saber si hay alguna forma de ver en la SPECIAL MOVIE del juego a los demás personajes que estaban escondidos. Les agradeceré mucho sus respuestas.

Andy Steven Avila Perez

No es verdad, no hay trajes alternos para ningún personaje, solamente pueden cambiar de color dependiendo del que elijas. Como siempre, se trata de una broma para engañar a los videojugadores y llamar la atención; por eso te exhortamos a que no te fíes de lo que veas en otras publicaciones o en internet pues hay muchas mentiras y fotos trucadas. Nintendo no ha mencionado el total de trofeos que puedes obtener en Super Smash Bros. Melee y no se pueden ver a los demás personajes en el video.

+

Hola amigos de Club Nintendo. Tengo un par de preguntas: ¿Por qué Resident Evil 3 Nemesis pasa primero que Resident Evil 2, si en el 3 destruyen Raccon City y en el 2 esta otra vez ¿Acaso pasan simultáneamente estos capítulos? Les pido que me contesten por favor ya que estoy algo confundido y una disculpa por no ponerles flores en este mensaje. Se despide uno de sus tantos lectores.

Jesús Arturo Escalante Bracamonte

Esta es una pregunta que hemos recibido constantemente, por lo que decidimos responderles a todos los que tienen esta duda. Efectivamente, Resident Evil 3 empieza antes que el RE2, pero estamos hablando de una diferencia de horas, no de años. Las acciones son casi al mismo tiempo, de manera que en el 3 ves eventos en una parte de la ciudad y en el 2 ves lo que pasa en otro punto de Raccon City, de manera que no hay un error, si fueran con años o meses de diferencia, entonces sí habría un desfasamiento en la historia y los eventos.



RE2 y RE3 Nemesis están disponibles para el GCN.

+

¿Qué tal doctor y amigos de Club Nintendo? Cada vez más escucho el rumor de la posible retirada de Nintendo del mundo del hardware y también la posible demanda por monopolio en contra de Nintendo. Quisiera saber las versiones oficiales por parte de la empresa, creo que son temas que deben de tocar, ya que es algo que afecta e inquieta a los videojugadores, no pueden como revista quedarse callados, son temas delicados lo sé, pero de los videojugadores de Nintendo habemos una gran mayoría que rebasamos los 18 años en mi caso tengo 23 y nos interesa la Información alrededor del mundo de los videojuegos y más los seguidores de Nintendo. Otra pregunta: ¿Es cierto que ya se está programando un juego de Pokémon para el GCN, contesten por favor.

Manuel Villanueva Hernández.

De nuevo, tenemos el problema de que los rumores se propagan como reguero de pólvora por medio de internet y de páginas no oficiales. Esta y muchas noticias son exageradas y muchas veces pura mentira, así que no creas nada que no leas en páginas oficiales o en nuestra revista. Cuando sepamos algo oficial, te lo haremos saber para que estés enterado de los último en noticias. El juego de Pokémon para el Nintendo GameCube ya está en desarrollo, solamente nos falta ver qué nos tiene preparados Miyamoto San.

+



Bueno primero que nada les mando saludos a todos los que laboran en nuestra revista, felicitarlos por los años que tienen ofreciendo la mejor calidad en información. Bueno al punto, tengo una duda muy grande el Progresive Scan ¿Cómo se utiliza, ya que no puedo utilizarlo un amigo dice que es depende de la tele o que tengo que tener otro cable por favor contesten mi duda por que quiero disfrutar de esta opción, ya sea que tenga que comprar otra televisión u otro cable. Si es la tele díganme que tiene que tener de especial o como la pido al vendedor. Sobre otra cosa el nuevo juego de Zelda que contiene Ocarina of Time, ¿este está remasterizado, tiene algún extra (que conociendo a Nintendo esto es algo lógico) o es totalmente igual? Bueno eso es todo por hoy se despide un lector fiel de su revista.

Román Alberto Osnaya Ramírez

Muchas gracias por tu preferencia. Acerca de tu duda, el Progresive Scn es una opción compatible solamente con televisores con alta definición, por lo que si no la haz podido usar, quiere decir que tu tele no soporta esta opción. Lo que necesitas es una televisión con una mejor definición solamente, no necesita tener miles de opciones, solo eso. The Legend of Zelda Ocarina of Time para el Nintendo GameCube es idéntico al de N64, esto es para que todos disfruten de esta singular aventura en su versión original. Pero también trae la aventura adicional Master Quest que está genial.

+

Hasta aquí con esta sección espero que les haya sido de utilidad mi intervención y si es así ya saben a donde escribirme:



Amores #707 Int. 401
Colonia Del Valle
C.P. 03100
México, D.F.

Para enviar e-mails la dirección es la siguiente:
clubnin@nintendo.com.mx
Y echenle ojo a la página:
www.nintendo.com.mx

+

GAME BOY® PLAYER

¡¡Amplia tu libreria de juegos!!

NUEVO

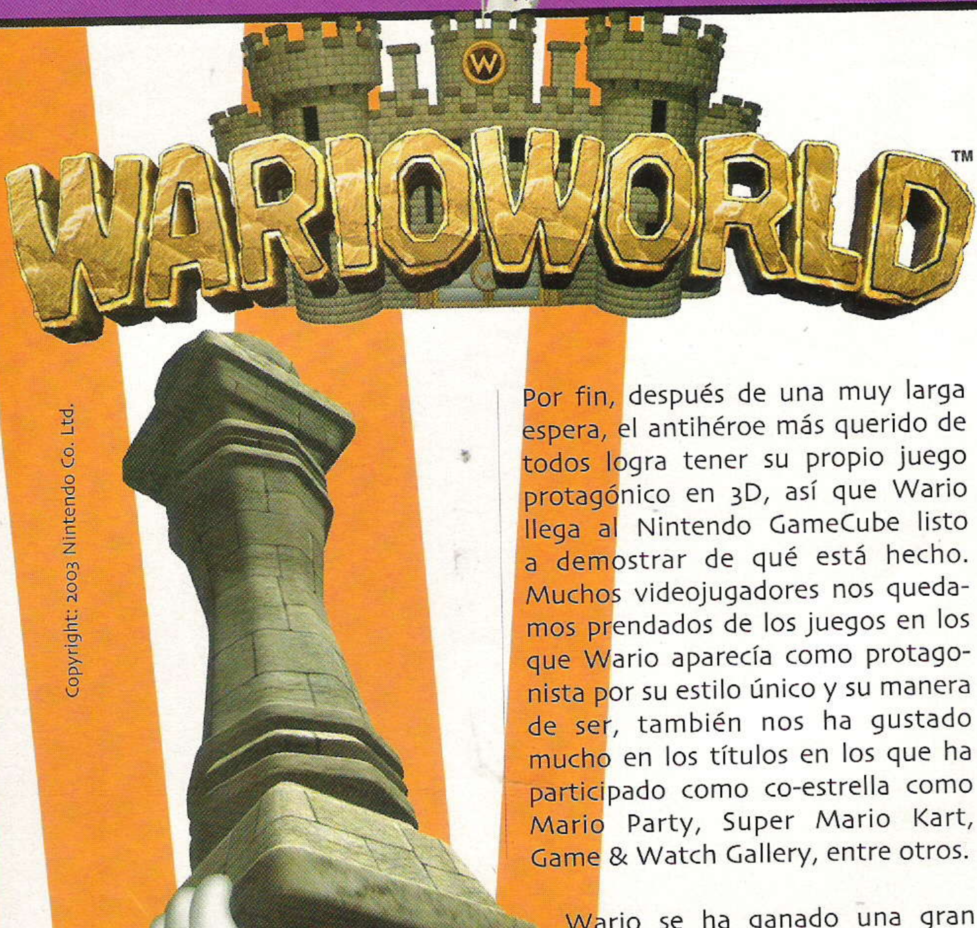
Adaptador para juegos de Game Boy.

Próximamente Junio 2003

www.nintendo.com

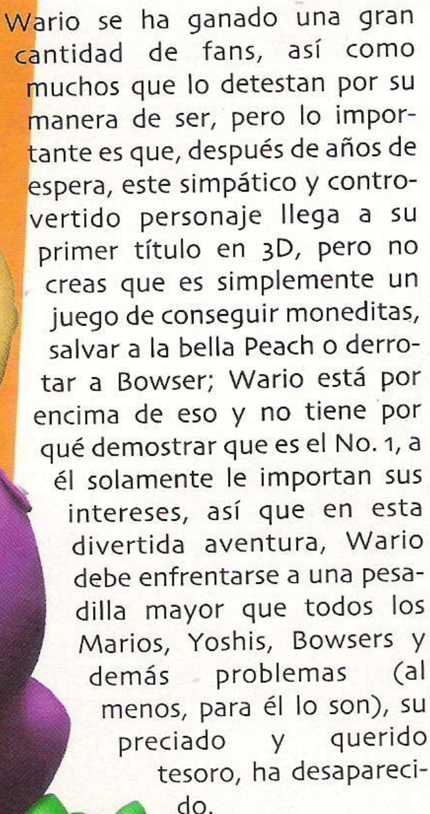
Encuéntralo en: El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.


gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.



Por fin, después de una muy larga espera, el antihéroe más querido de todos logra tener su propio juego protagónico en 3D, así que Wario llega al Nintendo GameCube listo a demostrar de qué está hecho. Muchos videojugadores nos quedamos prendados de los juegos en los que Wario aparecía como protagonista por su estilo único y su manera de ser, también nos ha gustado mucho en los títulos en los que ha participado como co-estrella como Mario Party, Super Mario Kart, Game & Watch Gallery, entre otros.

Wario se ha ganado una gran cantidad de fans, así como muchos que lo detestan por su manera de ser, pero lo importante es que, después de años de espera, este simpático y controvertido personaje llega a su primer título en 3D, pero no creas que es simplemente un juego de conseguir moneditas, salvar a la bella Peach o derrotar a Bowser; Wario está por encima de eso y no tiene por qué demostrar que es el No. 1, a él solamente le importan sus intereses, así que en esta divertida aventura, Wario debe enfrentarse a una pesadilla mayor que todos los Marios, Yoshis, Bowsers y demás problemas (al menos, para él lo son), su preciado y querido tesoro, ha desaparecido.





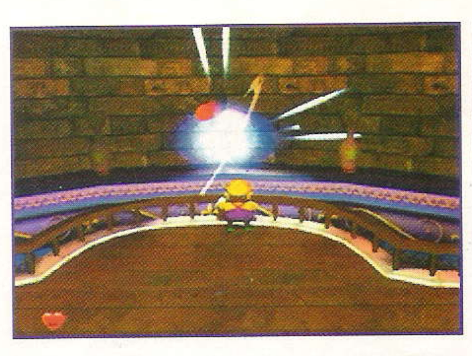








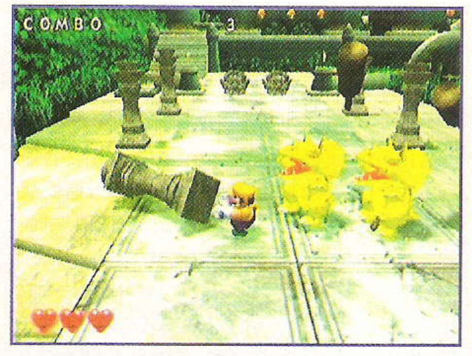




No, no es broma; Wario ha logrado el sueño de toda su vida: tener su propio castillo a su gusto en donde poder guardar su inmensa fortuna, la misma que ha recopilado y ahorrado de todas sus aventuras previas ¿o tú creías que las monedas que juntaba en sus juegos anteriores eran donadas a la caridad? ¡Para nada! Wario por fin tiene su sótano repleto de dinero, joyas, oro y demás riquezas, pero lamentablemente, no se dio cuenta que una de esas joyas era una extraña joya negra, la cual resplandece con un maligno brillo. Dicha joya tiene un poder muy raro: ¡puede convertir a las gemas en monstruos!

Ignorando que el peligro se cierne sobre su fortuna, Wario se relaja en las alcobas superiores de su castillo, pero la joya empieza a usar su extraño poder y comienza a convertir las monedas de oro, las gemas y demás tesoros de nuestro querido antihéroe en monstruos. Conforme las transformaciones van ocurriendo, se va abriendo una puerta en el cuarto del tesoro de Wario hacia una dimensión paralela. No es necesario mencionar que cuando Wario se despertó a la mañana siguiente y se dio cuenta de que su amado tesoro estaba convertido en monstruos, su enojo, así como su sorpresa, fue tremendo. Ahora Wario sabe que la única manera de recuperar sus bienes es viajar a este nuevo mundo paralelo y recuperar toda su fortuna antes de que sea demasiado tarde; así es como la recién salida del horno aventura de Wario empieza.

Como era de esperarse, en esta aventura Wario debe usar sus mejores técnicas para salir vivo –y con su tesoro– del grave predicamento en el que lo ha puesto la gema negra. Dado que la habilidad más notable y básica de Wario es la de agarrar y cargar los objetos, no es sorpresa que esta sea la manera de jugar Wario World. Dado que esta es una técnica muy sencilla, este es un título que los videojugadores de todas las edades podrán disfrutar sin problemas ni necesidad de aprender





demasiados movimientos molestos y habilidades. Nintendo siempre se ha distinguido por darle a sus juegos esa facultad, que desde los más pequeños hasta los más grandes, puedan divertirse con sus juegos.

Claro está que Wario también puede usar sus poderosos puños para golpear a cuanto enemigo se le ponga enfrente, además de que puede saltar y correr para evadir peligros y enemigos. La habilidad de Wario para agarrar las cosas está muy bien complementada con su útil manera de girar con sus enemigos y arrojarlos como si fuera lanzamiento de martillo, muy al estilo de Super Mario 64. Esta habilidad te será de gran utilidad y en algunos casos será indispensable que la aprendas a usar bien pues te ayudará a resolver algunos problemas y librar ciertos obstáculos. También resulta enormemente eficaz cuando te enfrentas a varios enemigos a la vez.

La mayoría de nosotros hemos jugado con este astuto personaje en 3D en juegos como Mario Party, pero sabemos que no es lo mismo pues la movilidad de Wario es similar a la de los demás personajes, además de que no se basa especialmente en el control, sino en el tipo de juego que es y por ende, este es muy limitado. Ahora los fans de Wario podremos controlarlo a voluntad en mundos muy padres y por fin, Wario tiene muchas animaciones y está muy bien detallado en muchos aspectos para hacerlo

¡Wario con todo el poder de la 3D!







Los mundos son enormes, detallados y llenos de peligros

todavía más carismático que nunca. Como podrás imaginarte, Wario cuenta con una gran variedad de movimientos y animaciones para cada momento del juego, así que no verás al Wario reprimido de otros juegos, ahora él llevará su personalidad a donde sea y podrás explorar los escenarios de este entretenido título.

Ya que estamos en los escenarios, déjanos comentarte que están muy bien detallados con muchos elementos para que se vean muy realistas y visualmente agradables; pero no creas que todo es color de rosa, siendo un mundo paralelo, muchas cosas no son lo que parecen. Wario deberá enfrentarse a muchos lugares y zonas variadas en donde las cosas se verán desde otro punto de vista, además de que están llenas de peligros en cada esquina. Hay algunas escenas con fuego, con agua y enemigos listos para no dejarte avanzar más en tu búsqueda por el tesoro. En ocasiones, Wario tendrá que ver su ego –y a sí mismo- reducido de tamaño pues hay escenarios en los que tendrás que lidiar con enormes objetos y elementos como flores y árboles gigantes.

Dentro de cada etapa, hay numerosos obstáculos, así que deberás ingeniártelas para poder pasarlos y continuar con tu aventura; recuerda que muchas veces la respuesta está en agarrar cosas y arrojarlas. En varias ocasiones, deberás usar esta habilidad para abrir nuevas puertas y encontrar caminos nuevos a otras etapas. Y como es ya una tradición en los juegos de Nintendo, también hay un sin fin de acertijos y puzzles que pondrán a prueba tu memoria, tu destreza y tu imaginación para poder resolverlos.

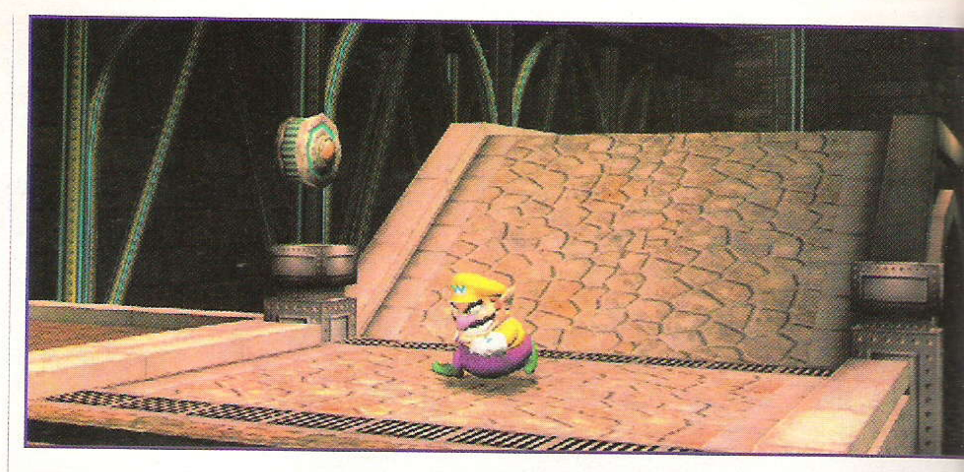
Hay muchos elementos nuevos que le dan una buena refrescada a este juego y que lo hacen diferente a los demás títulos de este género. Un ejemplo son unas pelotas flotantes que tienen superficie pegajosa que te encontrarás en una de las escenas; el chiste es que debes manipular a Wario para saltar a una de ellas y de ahí, brincar a la siguiente y así sucesivamente para llegar al punto más alto. A pesar de ser en 3D, esta parte hace sentir como que estás jugando en 2D.







Hacía ya mucho tiempo que deseábamos que el controvertido Wario tuviera su propio juego en 3D en donde pudiéramos disfrutar de todas las locuras y estilo característico de este personaje. De por sí, siempre nos han gustado mucho las apariciones que ha tenido en sus títulos anteriores por su comicidad, variedad en los niveles y reto; ahora podremos gozar de una aventura nueva con todo el estilo de Wario y mundos fenomenales. Si eres uno de los miles y miles de fans de este carismático personaje, no puedes dejar de checar este divertido juego que tiene bien merecido su lugar en nuestra portada. Por cierto, recuerda también darle una checada al juego de Game Boy Advance de Wario; Wario Ware, Inc. Mega Microgames que incluímos en este mes pues también está muy padre.

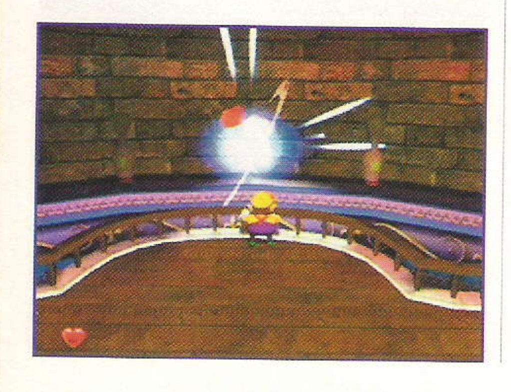








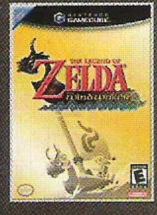




TOP 

LOS MAS VENDIDOS










 Batman Dark Tomorrow
 Def Jam Vendetta
 The Sims
 Resident Evil 0
 Ikaruga
 James Bond 007: NightFire
 Red Faction II


GAME BOY ADVANCE









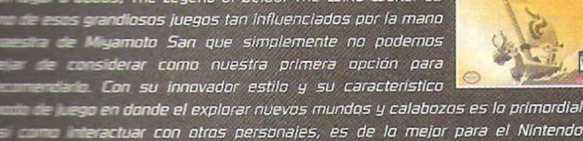



4 Metroid Fusion
5 Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
6 Mega Man & Bass
7 Crazy Taxi: Catch a Ride
8 Space Channel 5
9 Jet Grind Radio
10 James Bond 007: NightFire

LOS MAS RECOMENDABLES




1 The Legend of Zelda: TWW

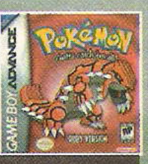


Sin lugar a dudas, The Legend of Zelda: The Wind Waker es uno de esos grandiosos juegos tan influenciados por la mano maestra de Miyamoto San que simplemente no podemos dejar de considerar como nuestra primera opción para recomendarlo. Con su innovador estilo y su característico modo de juego en donde el explorar nuevos mundos y calabozos es lo primordial así como interactuar con otros personajes, es de lo mejor para el Nintendo GameCube y lo será por bastante tiempo.





2 Pokémon Ruby & Sapphire

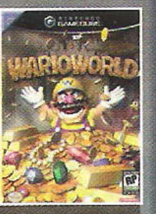


A pesar de todas las versiones que han salido de este popular juego apto para jugadores de todas las edades, los pokemaniacos siguen pidiendo más y más de las pequeñas criaturas coleccionables para combatir e intercambiar con sus amigos. Aún cuando la idea original sigue presente en las versiones Ruby / Sapphire, los nuevos conceptos así como el reto de capturar a cada uno de los Pokémon, se ha vuelto a apoderar de todos los poseedores de un Game Boy Advance.





3 Wario World



A pesar de que nadie estima al malhumorado Wario, ni siquiera en nuestra redacción; ha logrado tener un poco de éxito al hacer que Nintendo lance al mercado una más de sus aventuras. Claro está que una persona tan ambiciosa como este regordete vestido de amarillo, tiene que poseer la mayor cantidad posible de joyas y riquezas que pudiera encontrar, pero cuando uno de sus tesoros convierte sus posesiones en terribles criaturas, lógicamente no descansará hasta recuperar lo que le pertenece.





4 Splinter Cell

Cuando de terrorismo e intrigas se trata, no hay mejor escritor que Tom Clancy; y que mejor cuando un videojuego está basado en una de sus obras maestras llenas de artefactos impresionantes que muy probablemente ya se estén desarrollando. En este juego tomas el papel de Sam Ficher, un excelente agente de la Agencia Nacional de Seguridad que se dedica a combatir el terrorismo. Sam debe infiltrarse utilizando la oscuridad como su aliada para no se detectado por el enemigo mientras cumple con su misión.




5 Enter The Matrix




El esperado juego creado por los mismos directores tras el fenómeno de The Matrix, por fin ve la luz del día. A pesar de que el juego tiene mucho que ver con la trama de las películas, te brindará una perspectiva muy diferente ya que este se lleva a cabo en un tiempo paralelo a lo que vendría siendo la segunda parte de la saga o The Matrix: Reloaded. Al usar a dos diferentes personajes excelentemente recreados, debes mantener tu nivel de concentración estable para realizar movimientos sorprendentes que te salvarán de situaciones extremas.



6 Hitman 2: Silent Assassin

En un mundo lleno de corrupción, el trabajo de un asesino es muy bien remunerado, además de que no hay muchos que logren permanecer en él. El Agente 47 ha logrado estar en una posición privilegiada por muchos años, pero al cansarse de este trabajo, busca el retiro sin tomar en cuenta que sus antiguos empleadores aún cuentan con sus servicios. Cuando su mejor amigo es secuestrado, 47 debe buscar un camino para salir por siempre del negocio y salvar a su camarada.

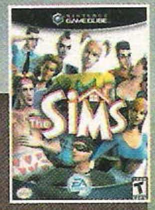
7 Batman Dark Tomorrow

Este juego ya tiene un par de meses en esta tabla, gracias a que es un excelente juego en donde el héroe encapotado regresa a recorrer Ciudad Gótica para librar a sus habitantes de los más terribles villanos que han azotado la región. Gracias al enfoque original que le ha dado la gente de Kemco, esta ciudad gótica al igual que los personajes que la habitan, cuentan con un toque bastante oscuro, lo que le da su originalidad.





8 The Sims



Con su gran popularidad en el ámbito de las PC, The Sims es un gran juego con posibilidades infinitas en donde controlas a personajes virtuales tan auténticos como tu propia imaginación ya que desde el principio puedes crearlos a tu imagen o simplemente juguetear con las opciones para crear algo sin igual. Por si fuera poco, esta versión cuenta con interesantes mejoras en todos los aspectos, así que definitivamente The Sims es un juego que no te puedes perder.






9 Wario Ware

Entrando en una posición más baja, pero con grandes expectativas, tenemos este compendio de minijuegos creados en el subconsciente de uno de los villanos más queridos de todos los tiempos, el mismísimo Wario. Con todas sus locuras, estamos seguros que pasarás horas enteras tratando de entender como es que al avaricioso de Wario se le pudo ocurrir un juego tan genial como para terminar extasiado con cada uno de los minijuegos.








10 The Legend of Zelda: ALTTP



No cabe duda de que la saga de Zelda es una de las favoritas en el mundo de Nintendo y la permanencia por tanto tiempo de este gran clásico en la memoria de tanta gente que lo ha jugado. Para todos los que recuerdan haberlo jugado en el Super Nintendo, es un gran placer encontrarlo en su versión portátil que además cuenta con uno de los juegos multiplayer más entretenidos jamás creados en donde debes cooperar con otros jugadores para salir triunfador.





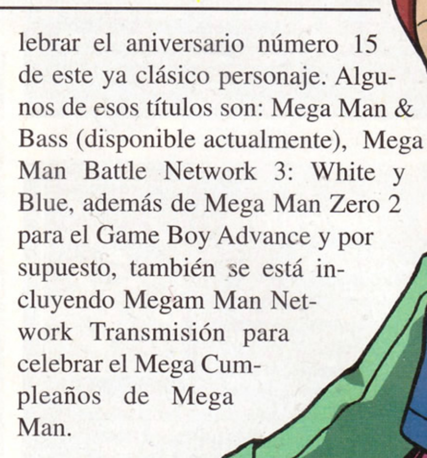
Club Nintendo Año 12 No. 5 Mayo 2003 Medio Informativo

CAPCOM afina detalles de MegaMan Network Transmission

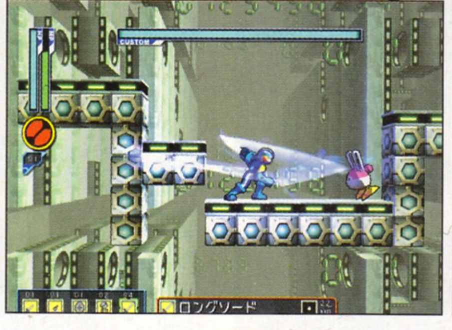
Mucha ha sido la espera de los fanáticos de Mega Man para ver uno de los juegos de este personaje en el Nintendo Game Cube y, afortunadamente, Capcom ya está afinar los últimos detalles para este juego, que próximamente tendremos en nuestras manos. Con lo que los poseedores del Nintendo GameCube tendrán una excelente opción aumentar su librería de juegos y los que no, tendrán ya una buena razón para adquirir su GCN.

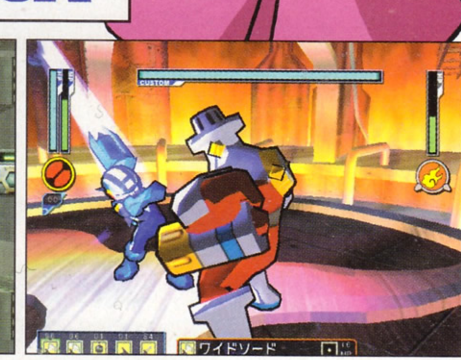
De hecho, ya se han mostrado muchas imágenes que en realidad nos han dejado con la boca abierta, no solo por la gran acción con la que aparentemente cuenta el juego, sino por su estilo de gráfico con estilo Cel Shaded, que viene a dar una nueva forma de ver a Mega Man, más al estilo de la serie de animación que se transmite por televisión que se transmite en Japón y que lleva por nombre Rockman EXE.

Así mismo, Capcom dio a conocer en una conferencia de presa que planea lanzar varios títulos de Mega Man para celebrar el aniversario número 15 de este ya clásico personaje. Algunos de esos títulos son: Mega Man & Bass (disponible actualmente), Mega Man Battle Network 3: White y Blue, además de Mega Man Zero 2 para el Game Boy Advance y por supuesto, también se está incluyendo Megam Man Network Transmisión para celebrar el Mega Cumpleaños de Mega Man.









La secuela de Mortal Kombat: Deadly Alliance ya tiene nombre oficial

El equipo de Midway encargado en la realización de Mortal Kombat Deadly Alliance está trabajando en una secuela de este magnífico juego para el Game Boy Advance. Este juego contará con grandes innovaciones y muchos cambios con respecto a la versión anterior.

Esta secuela llevará por nombre Mortal Kombat: Deadly Revenge y nos proporcioanrá una gran cantidad de personajes para competir y que van desde los antiguos y tradicionales guerreros hasta nuevos combatientes dispuestos a entrar al Kombate Mortal. Pero eso no es todo, sino que se ha anunciado que esta secuela contará con una función que permitirá jugar hasta 4 personas simultáneamente, dando así un estilo nuevo del que próximamente te narraremos más a detalle.

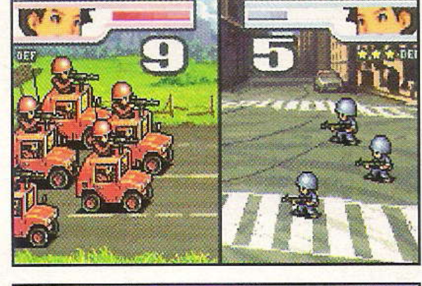
Así mismo, otra de las cualidades que se ha manejado para este juego es que podrá ser compatible con la versión anterior "Mortal Kombat: Deadly Revenge". Aún no se tiene fecha específica para el lanzamiento de este juego pero te mantendremos informado sobre cualquier avance o detalle que nos sea revelado. No cabe duda que Midway dará de que hablar en los próximos meses con este y otros títulos que próximamente te estaremos mencionando.

Nintendo confirma fecha para Advance Wars 2: Black Hole Rising

La tan esperada secuela de este extraordinario juego de estrategia para el Game Boy Advance ya tiene fecha oficial para el arribo a América y, según fuentes oficiales será para el 23 de Junio cuando todos los fanáticos de este título puedan correr a las tiendas por su Advance Wars 2.

En esta ocasión se han explotado más las cualidades del Game Boy Advance para lograr un juego más intenso, con mejores escenas de combate y sobre todo con acción, mucha acción a cada instante que dure la batalla. Ahora, Sturm, el lider de la armada Black Hole ha creado una nueva base de operaciones y ahora, ha fijado su vista en Cosmo Land. Por lo que es tiempo de que intervengas con las unidades de la armada de Cosmo Land y combatir contra los atacantes.

Lógicamente, para librar esta batalla, necesitarás de más y mejor armamento, por lo que en este juego podrás ver nuevos elementos de combate que te harán más dinámica la batalla en Advance Wars 2: Black Hole Rising, algunas de estas armas, son el Neotank, que posee un poder de devastación a grande escala. Además, podrás probar tus habilidades estratégicas contra tus amigos en el modo multiplayer, donde hasta 4 jugadores podrán vivir la batalla estratégica de este juego. También podrás usar un editor de mapa para crear o editar más complejas zonas donde podrás competir ya sea solo o contra tus amigos y llevarlas a un máximo nivel de reto y acción, que posteriormente podrás intercambiar con alguno de tus amigos a través del Cable Link.





Sin temor a equivocarnos, este juegos de estrategia que nos brinda más acción y diversión a cada instante que lo jugamos y, lo mejor de todo es que está catalogado como "E", con lo que se recomienda para videojugadores de todas las edades.

Way Forward presenta imágenes de Shantae para AGB

El equipo de desarrolladores de Way Foward, quienes se encargaron del primer Shantae que saliera para el Game Boy Color, se encuentran trabajando arduamente en la secuela de este magnífico juego, pero ahora, con el uso y capacidad de todas las ventajas que nos ofrece el Game Boy Advance. De hecho, las primeras fotografías que se mostraron de este título han causado mucha emoción para los que pudieron disfrutar del anterior juego.

El tipo de juego se sigue manteniendo igual al de la vesión anterior pero eso si, si te gustaron las gráficas del Game Boy Color, deja que cheque las del Game Boy Advance, ya que aprovechando las cualidades de este sistema, pero eso no es todo, ya que además, se ha mencionado que será un juego mucho más extenso, con más laberintos y enemigos. Por el momento, no se tiene un nombre confirmado para este juego por lo que se maneja un título tentativo de Shantae Advance.

Sin duda este es uno de los juegos que aquí en la redacción estamos esperando y que además, conservará las habilidades de Shantae para transformarse en ave, mono, elefante o sirena para cumplir con todos los retos que se le presentan en el camino. Way Forward también ha mencionado que Shantae Advance tendrá un modo multiplayer para 4 jugadores que solo requerirá un cartucho para funcionar. Por el momento no hay fecha específica para este juego, pero te mantendremos informado en próximas ediciones de Club Nintendo conforme se revelan más datos de este título.





Soul Calibur 2 ya está disponible en Japón

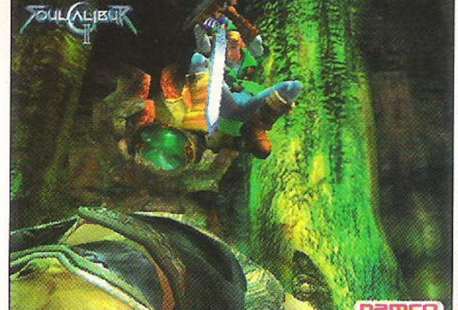
El pasado 26 de Marzo fue el día en el que los afortunados videojugadores de Japón pudieron comprar y jugar el tan esperado juego de peleas Soul Calibur 2, superando a muchos de sus competidores en ventas y llegando a un aproximado de más de 32,000 unidades en sus primeros días de venta, contando solamente la versión del Ninendo GameCube.







Soul Calibur 2 es un juego que en Japón no llama mucho la atención, sin embargo todo cambia en nuestro continente, ya que es aquí donde esta saga tiene muchos más seguidores desde el primero de sus juegos que salió hace algunos años. Además, cabe indicar que la aparición de Link en este juego le dará un plus como pocas veces se ha visto en algún otro juego de peleas. Mantente muy pendiente por próxima información de este título en próximas ediciones de Club Nintendo.

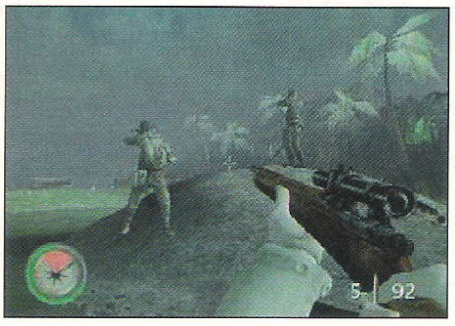


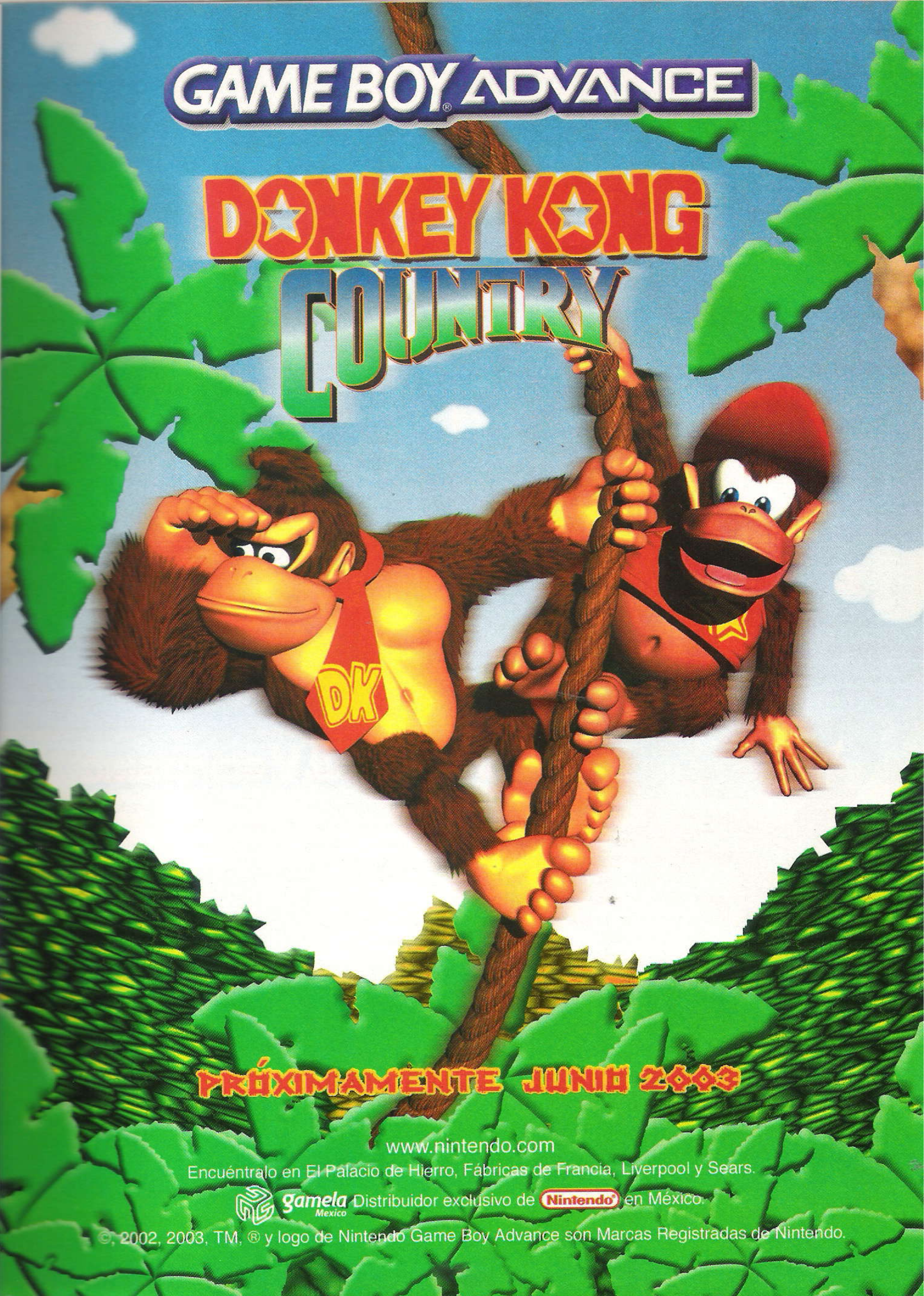


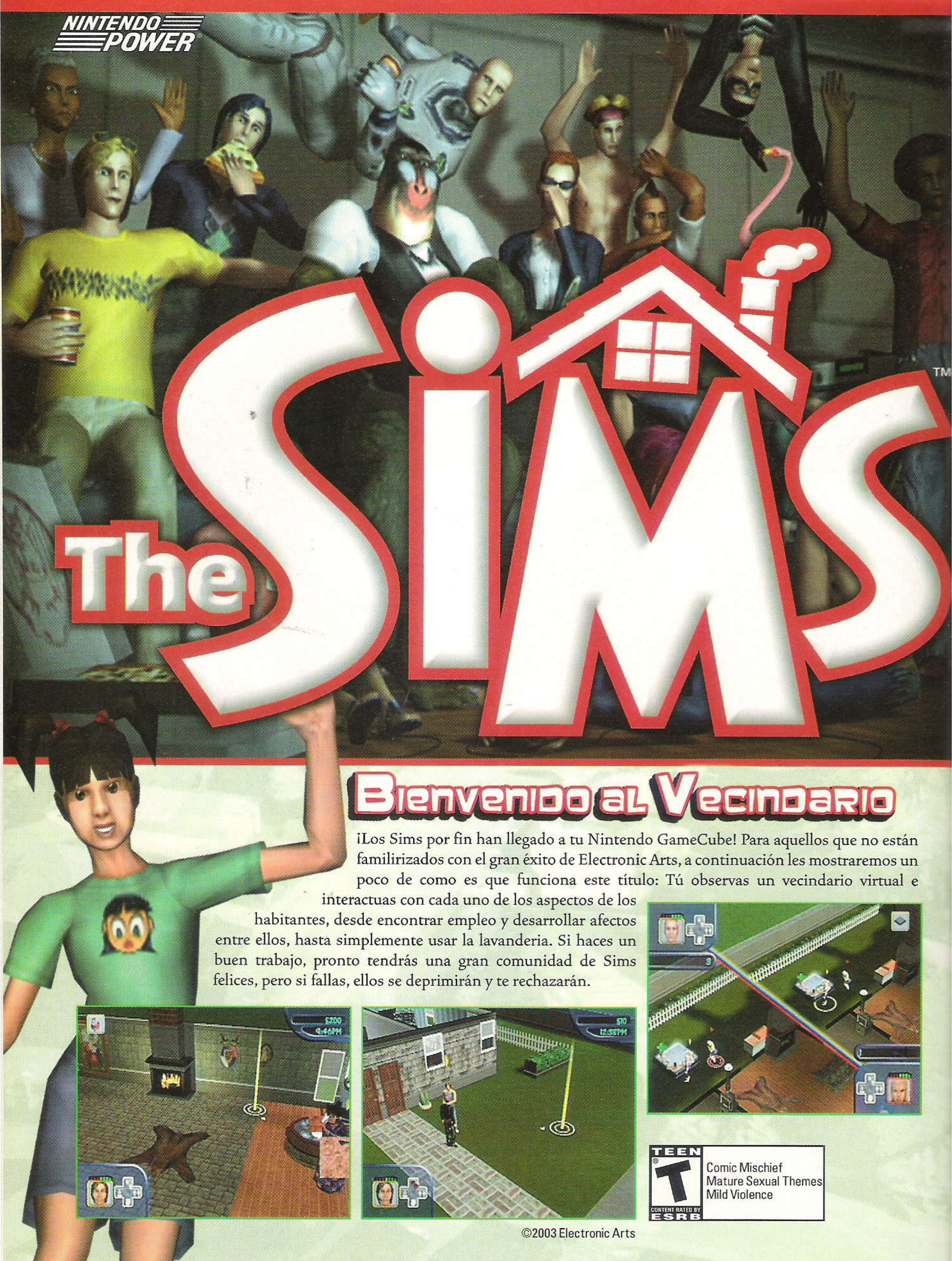
Electronic Arts tiene más Honor para ti

Gracias al éxito que ha tenido en los sistemas caseros la afamada serie de Electronic Arts, Medal of Honor, esta compañía ya se encuentra trabajando en la nueva serie que lógicamente llegará al Nintendo GameCube; Medal of Honor: Rising Sun. Aunque se planea que su lanzamiento sea a finales de este año, EA se muestra muy entusiasta con el proyecto, presentando unas increíbles fotos, checalas.






GAME BOY ADVANCE
DONKEY KONG
COUNTRY
DK
PRÓXIMAMENTE JUNIO 2003
www.nintendo.com
Encuéntralo en El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
gamela Mexico Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
©, 2002, 2003, TM, ® y logo de Nintendo Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo.



Bienvenido al Vecindario

¡Los Sims por fin han llegado a tu Nintendo GameCube! Para aquellos que no están familirizados con el gran éxito de Electronic Arts, a continuación les mostraremos un poco de como es que funciona este título: Tú observas un vecindario virtual e interactuas con cada uno de los aspectos de los habitantes, desde encontrar empleo y desarrollar afectos entre ellos, hasta simplemente usar la lavanderia. Si haces un buen trabajo, pronto tendrás una gran comunidad de Sims felices, pero si fallas, ellos se deprimirán y te rechazarán.

Modos de Juego

Los Sims para GCN, cuentan con 2 modos de juego. Get a life mode, es un nuevo estilo para este juego, en la que puedes conpletar metas para avanzar en el juego. Play The Sims, es un modo más abierto así como el de la PC, pero sólo Get a Life está disponible al inicio del juego, para obtener la otra modalidad, tendrás que terminar el Dram House Tutorial.

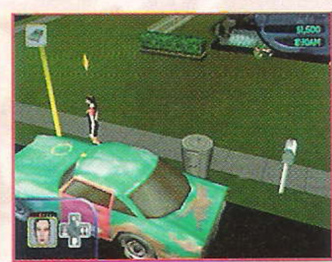




Get a Life

En este modo de juego, diriges a tus Sims a través de grandes momentos de su vida para llevarlos hacia mejores y más grandes hogares. Cada uno de los 7 niveles cuenta con cierta cantidad de objetivos que debes completar para avanzar. Estas van desde obtener un ascenso en tu trabajo, hasta tener una buen reventón en casa. Después de que completes un objetivo, se habilitarán nuevos ítems que te serán de utilidad en posteriores eventos.





Play The Sims

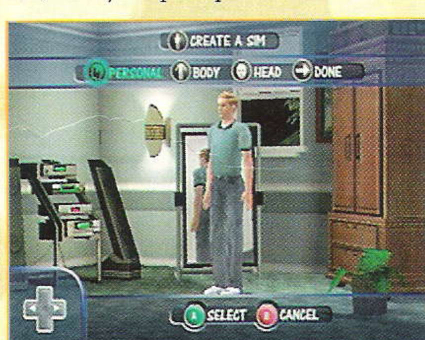
En la modalidad Play The Sims, puedes crear un vecindario completo, construir tus propias casas y controlar aún más las características y voluntades de tus Sims. Aquí no hay objetivos por cumplir, tampoco niveles por completar, ya que aquí, jugarás tanto como quieras y de la forma que más quieras. Si te aburre alguna familia, puedes quitarla y crear otra nueva.





Crea tus propios Sims

El primer paso en tu jornada virtual a través de la vida, es crear un alter ego. Introduce el nombre y apellido, sexo y después personaliza a tu Sim en apariencia. Checa bien la personalidad, ya que es uno de los puntos que puede ser clave en el juego. Si tu Sim es bueno, podrás llevarte bien con tus vecinos y conseguir amigos para las fiestas más rapidamente, de lo contrario, te será más complicado que te visiten a tu casa.



¿Cuál es tu signo?



Cuando personalizas a tus Sims, puedes seleccionar un signo astrológico para tu personaje (Lo que afecta directamente a su caracter) o modificar cada status individualmente distribuyendo los 25 puntos con los que cuentas, en varios de los atributos.

Diseña tu tipo de cuerpo y detalles faciales







La apariencia de tu Sim está dividida en dos categorías: Cuerpo y Cabeza. Bajo la categoría del cuerpo, puedes modificar el color de la piel, estilo de zapatos y otros detalles. En la categoría de la cabeza, podrás modificar detalles como el rostro, cabello, gorras, color de ojos, vello facial y los accesorios (lentes y aretes). Incluso, puedes seleccionar el color de cabello de tu Sim.



Estrategias para el modo Get a Life

Get A Life inicia con una secuencia de sueño que toma lugar en una mansión. El título de la fantasía sirve como un tutorial, enseñándote lo básico de como dirigir a tus Sims e interactuar con los objetos de la casa. Una vez que conozcas los detalles, Tu Sim despertará e iniciará el juego real. Tu primer objetivo es salir de la casa de tu mamá.

Nivel 1: Money from Mom

Para completar el primer nivel, tu Sim debe conseguir 800 SImoleons (moneda fraccionaria de los Sims) por parte de tu mamá, conseguir un trabajo, hacer la cena sin provocar un incendio y arreglar la T.V. Si tu Sim permanece por más de 3 días en casa, también pagará impuestos. Además podrás vender objetos de la casa siempre y cuando los repongas con otros de igual o mayor precio.





Juega como tu mamá mientras tu Sim esté dormido o simplemente mientras esté ocupado. A mamá no le gusta limpiar, pero podrá realizar múltiples tareas como recoger el periódico, apagar el estéreo o la T.V., checar los correos y responder el teléfono. Además de esto, ella podrá cocinar para tu Sim.



El juego da inicio con grandes espectativas de tu Sim, así que aprovecha y estudia un poco de cocina o mecanica, ya que tu Sim por lo menos necesitará un punto en cada categoría para hacer la cena sin incendiar la casa o reparar la tele sin que explote. Así que preparate bien para que puedas resolver todo problema.

Nivel 2: Reality Bites

Dependiendo del Sexo de tu Sim, podrás conocer entre Dudley o Mimi Landgrabb. La casa de los Landgrabb es todo un caos y uno de tus objetivos es ayudarlos en la limpieza, quitando la basura y escombro. Una vez hecho, podrás contratar a una sirvienta para que mantenga la casa limpia. Tus otros objetivos son obtener promociones en el trabajo, incrementar el valor de la casa a 35,711 Simoleons.





Para lograr una promoción en el trabajo, tu Sim tiene que ser un buen tipo. Manteniendo un constante calendario de sueño para mantener su energía en alto y así levantarse temprano para ir al baño, limpiar un poco e ir a trabajar. Si logras todos estos objetivos serás promovido rápidamente y el vehículo de transporte no te abandonará.



El espejo es un utencilio de vanidad y que es divertido usar para cambiar la apariencia de tu Sim, pero puedes venderlo por mucho dinero para comprar cosas más útiles como un mejor refrigerador o sillas de comedor. De igual forma, el asador no será útil si tu Sim no cuenta con suficientes puntos de habilidad en cocina.

Nivel 3: Party Animals

Después de arreglar la antigua casa, el curso te llevará a nuevos puntos con Dudley o Mimi. Tus objetivos para este nivel, son obtener más promociones en tu trabajo, aumentar el valor de la casa a 54,680 Simoleons, tener una fiesta alocada y después salir con alguno de los asistentes a la fiesta. Con esto y otros procesos, rápidamente ganaras el aprecio de más amigos que se unan a tus fiestas.





Mantente pendiente de Dudley o Mimi y asegurate de que el o ella vayan a trabajar por las mañanas. Si tu compañero de cuarto pierde su trabajo el juego se termina. También, trata de mantener a Dudley o Mimi felices para que puedan aprender nuevas habilidades e incluso sean promovidos en su trabajos para conseguir más dinero.



Llevando a cabo una satisfactoria fiesta puede ser difícil. Asegurate de que la casa esté limpia y ordena pizza antes de que todos tus invitados lleguen. Prende la televisión, estéreo para hacer ambiente. Después de que la gente termine de comer, ve a bailar enfrente del estéreo para llevar al máximo el ánimo de la fiesta.

Monitoreando tu Progreso

Puedes checar los cuatro principales aspectos de la vida de tus Sim: Carrera, Relaciones, Motivaciones y Personalidad, usando el "Character Panel" que se encuentra en la parte baja izquierda de la pantalla. Presiona una dirección en el control pad para resaltar el panel correspondiente y así ver en que está progresando tu Sim. Con esto puedes checar estados de ánimo tambien.





Motivaciones

El panel de las motivaciones te muestra cuando tu Sim necesita conocer a alguien. Esto está dividido en ocho categorías de las cuales exploraremos más a detalle en la siguiente página, así que no pierdas de vista este panel.





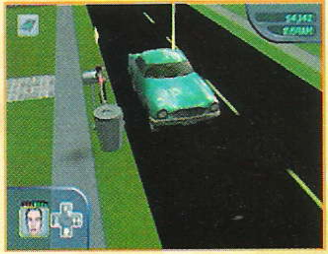


Para mantener motivado a tu Sim, debes complacerlo continuamente y darle lo que el o ella necesite. Siempre mantén un ojo en el Panel de motivaciones y trata de conducir a tu Sim a través de actividades grupales. Por ejemplo, no lo dejes comer solo, mejor invita a alguien a comer para que el confort y socialidad vayan en aumento.

Carrera

El panel de carrera nos proporciona detalles en el actual estatus laboral de tu Sim, además de salarios y habilidades básicas en las siguientes categorías: Cocina, Mecanica, Creatividad, Cuerpo, Lógica y Carisma (puedes mejorar cada habilidad).





Algunas de las promociones en tu trabajo requieren que aumentes una o más de las habilidades de tu Sim, como se indica por las barras de color amarillo en el panel de Carrera. Trabaja en las habilidades necesarias para una fácil promoción.

Relaciones

El panel de las relaciones muestra las características de tu Sim. La barra que está por debajo de cada rostro, indica que tan contenta está esa persona con tu Sim. Una sonrisa indica amistad y un corazón indica que alguien está enamorado de tu Sim.





Tu Sim puede descubrir nuevas relaciones en una gran variedad de formas, desde hablar por teléfono con alguien, hasta invitar a dicha persona a compartir la cena. Esto se ve mejorado si los Sim tienen gustos en común.

Personalidad

El panel de personalidad nos muestra el nombre de tu Sim, signo astrológico y detalles personales. La cantidad de barras en cada atributo indica que tan activo, carismático es tu Sim, además de detalles del estátus personal.







La personalidad de tu Sim puede ser una significante influencia en que actividades le diviertan a el o a ella. Por ejemplo, un Sim con un alto grado de aficion a los juegos puede divertirse más jugando juegos de computadora, pero un Sim más serio, puede preferir sentarse a leer un buen libro. Mantén la personalidad de tu Sim siempre en mente para aumentar sus estatus.



¿Cuál es tu Motivación?

Los indicadores en el panel de motivación, representan cada uno de las cosas que tu Sim necesita. Si la barra esta en color verde indica señas positivas, pero si se va degradando las cosas no irán tan bien. Mantener a tu Sim feliz, requiere de un balance en todos los puntos. Trata de que tu Sim no juegue todo el tiempo para que no se caiga de sueño en el piso.

Alimentos

Tu Sim, así como tú, tiene que comer. Tus opciones de comida incluyen las clásicas botanitas, preparar algo hecho en casa u ordenar una pizza. La comida cuesta dinero, por ello, no la desperdicies. Los Sims raramente necesitan comer 3 veces al día. Un rápido desayuno antes de ir a trabajar y una comida completa usualmente funcionan.

Es tiempo de la cena







Abrir una bolsa de papitas no te costará mucho tiempo, pero no satisfacerá tu hambre, así que te recomendamos que prepares una comida completa al menos una vez al día. Si no puedes contratar una sirvienta, recuerda limpiar todo después de comer para evitar que tu casa se convierta en chiquero.

Lecciones de cocina



Estúdia cocina para acortar el tiempo de preparación de alimentos para tu Sim. Un Sim con alto grado de habilidad de cocina, podrá crear platillos más suculentos en mucho menor tiempo de lo normal.

Mejora tu cocina



Para agilizar el proceso de realizar la comida, mejora tu cocina con mejores utencilios como: microondas, lavaplatos, refrigeradores y demás. Y no olvides la mesa y sillas si no quieres que tu Sim coma al estilo japonés.

Higiene

Evita que le digan "ecoloco" a tu Sim y cuida su higene personal, haz que se bañe frecuentemente, que cepille sus dientes y lave sus manos, para que su estatus de higiene este en normal.

Toma un regaderazo



La forma más efectiva para mantener en alto la barra de higiene de tu Sim, es hacer que se bañe por lo menos una vez al día. Otra forma es utilizar el jacuzzi o una tina de hidromasaje. Tu Sim regará un poco de agua en el suelo en cuanto sale de la tina o regadera, así que recuerda limpiar después de bañarte.

Lava tus manos y cepilla tus dientes



Si no cuentas con el tiempo suficiente para una limpieza completa, podrás lavarte las manos o cepillarte los dientes en frente de un botiquín de medicinas. Ambas actividades aumentan el volúmen de la barra de higiene, así como también el tomar un baño, así que procura realizarlas con frecuencia.

Necesidades Fisiológicas

Así es, cuando nos referimos a que debes controlar cada uno de los detalles de tu Sim es a todo. Cuida que llegue a tiempo al baño par que no moje sus pantalones o faldas.

Usa el baño



Cuando tu Sim haya ido al baño ha hacer su necesidades fisiológicas, recuerda siempre jalar la palanca para dar limpieza al retrete. Así mismo, podrás mejorar los accesorios de baño si así lo prefieres. Ahhh y lo más importante, recuerda siempre lavarte las manos después de ir al baño.

Recuerda jalar la palanca del baño



Cuando tu Sim haya terminado de realizar sus necesidades fisiológicas en el baño, recuerda siempre jalar la palanca para que se limpie el retrete. Algunas casas cuentan con limpieza automática, pero las casas más simples no, así que deberás checar bien para mantener tu casa en buen estado sanitario.

Energía

Como puedes suponer, Energía es la motivación que más consume tiempo para llenar al máximo. Tu Sim tradicionalmente necesita aprox. 7 horas de sueño por día. Otros caminos para recuperar energía son descritas a continuación.

Compra una mejor cama





Si tu Sim no logra concebir una buena noche de sueño, o el o ella eventualmente se colapsarán de cansancio en medio de la cocina, patio, sala y demás. Para reducir la cantidad de tiempo que toma recobrar la energía de tu Sim, compra una mejor cama.

Bebe café exprés



Si lo que necesitas es incrementar tu energía pero no es tiempo de dormir aún. Enciende la máquina de café expresso para llenar tu cuerpo de cafeína. Beber un poco de expresso es un buen metodo para maximizar tu barra de energía si es que tu Sim necesita levantarse un poco temprano. Pero usa este aparato con precaución porque puede llegar a descomponerse.

Toma un descanso



Tu Sim también puede recuperar algo de energía tomando un descanso y durmiendo por un corto tiempo. Aunque usualmente no es la mejor forma de emplear tu tiempo, pero si te ayuda bastante si quieres incrementar tu barra de confort. Así que piensa bien en los beneficios en cuanto compres muebles para tu hogar.

Diversión

Naturalmente, tu Sim necesita tener algo de diversión. Hay una gran variedad de accesorios para tu hogar que puedes comprar y que te proporcionan entretenimiento, además de incrementar tu barra de diversión.

Juega un poco





Tu Sim puede realizar una serie de diferentes cosas para entretenerse, incluyendo ver la televisión, bailar en frente del estereo, jugar pinball o billar. Divertirse puede consumir algo de tiempo pero es muy crusial para mantener la felicidad de tu Sim.

Sin diversión, no hay estudio



Si la barra de diversión de tu Sim se ve drásticamente reducida, el o ella se pondrán deprimidos y rechazarán hacer cualquier cosa que aumente sus puntos y habilidades como trabajar, estudiar o cocinar. De tiempo a tiempo, puedes dar un día de descanzo a tu Sim para que así se divierta un poco nivelar las cosas para que no haya conflictos.

Lee un libro



La personalidad juega un papel fundamental en tu Sim, es decir, conforme a sus gustos, serán las actividades que más le interesen. Si notas que tu Sim no se divierte al participar en juegos de computadora o cosas similares, trata de conducirlo a la lectura para que exprese sus gustos literarios.

Social

Tu Sim puede quedarse muy solitario, así que interactua con otros Sims tanto como sea posible. Muchas de las actividades sociales como ver la T.V., comer y otras, incrementan tu nivel de sociedad.

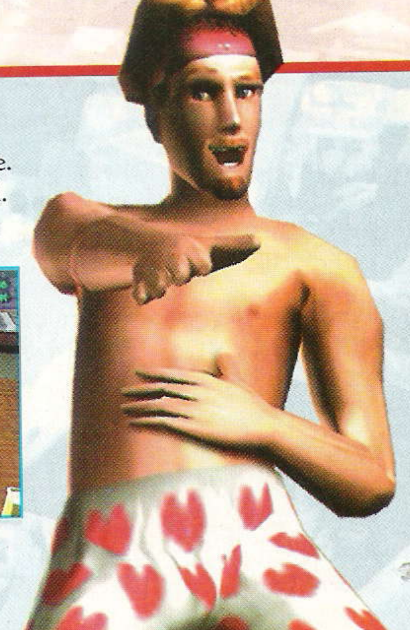
Invita a tus amigos a una parrillada







Hay un gran número de formas para interactuar con tus compañeros, como platicar o jugar amistosamente algún juego. Estas actividades serán benéficas para tu Sim y también permiten a tu Sim hacer amigos y quizá hasta enamorarse de alguien.



Tu Habitación

Antes de decidir en que tipo de habitación será feliz tu Sim, debes checar otros factores como si la habitación está limpia o lo suficientemente decorada y acondicionada para que además de verse bien, tenga todo lo necesario. Si cumples con todo lo básico, tu barra de confort y habitación se incrementará constantemente.

Mantén la casa limpia





Nada hace tan infeliz a un Sim que vivir en una casa toda sucia y descuidada. No dejes que la basura se acumule y recuerda limpiar la mesa, patio, baño y demás habitaciones tan rápido como sea posible. Si no tienes el tiempo suficiente, contrata a alguien para que te auxilie en dichas labores.

Compra nuevos objetos





En los Sims, así como en la vida cotidiana, necesitas comprar ciertos utencilios para acondicionar tu hogar y tener tu estatus en buen rango. Entre mejor calidad tengan las cosas que compres (más caras) será mejor.

Si necesitas, contrata a alguien para que te ayude



Tu Sim tiene más que suficiente para hacer en un sólo día. Así que te recomendamos que contrates ayuda para facilitarte el mantenimiento de la casa. La sirvienta limpiará y tirará la basura, además de tender las camas, el jardinero cuidará de tu patio y flores que tengas y el electrico reparará tus aparatos descompuestos. Así que trata de ahorrar algo de dinero para pagarles.

Confort

Quizá esta es uno de las características más fáciles de mantener, ya que el Confort de tu Sim se incrementa cuando duermes, te duchas, comes algo o realizas cualquier actividad fisica.

Toma un descanso, relajate en tu asiento, toma un baño







Para mantener un alto nivel de Confort, compra accesorios que aumenten tu barra de Confort al mismo tiempo que llenan otro tipo de condiciones. Un comedor, sillas y demás accesorios, buenos asientos para ver el televisor y otros detalles que harán que tu Sim se sienta como todo un Rey en su propia casa.

Compra y Vende Accesorios de tu Casa

El modo de compra (al cual puedes acceder desde el menú de Start) es donde podrás compar todo lo escencial para la felicidad de Tu Sim. Con ello, tu personaje ganará la mayor satisfacción con artículos de alta calidad. Un televisor pequeño puede ser barato, pero tu Sim se divertirá más si le compras una pantalla. Mantente actualizando y mejorando los objetos y muebles de tu casa para que llegues a tener el hogar de tus sueños. Puedes vender tus cosas en el modo de compras.

Vende tus cosas viejas para ganar algo de efectivo







Si necesitas algo de efectivo adicional, busca al rededor de la casa por objetos que ya no te agraden y que a tu Sim no le importen. Los ítems reducen su costo con el paso del tiempo, así que nunca recuperarás el total de tu inversión. Te recomendamos que siempre hagas compras viendo a futuro para que no tengas que estar vendiendo y comprando objetos a cada rato.

Lee las descripciones





Cada ítem cuenta con una breve descripción que te indica cuales son los efectos que causarán para tu Sim. Siempre tomate el tiempo necesario para leer esto para tomar la desición correcta de que accesorio o mueble comprar. También puedes comparar objetos y así elegir.

Un lugar para cada cosa...

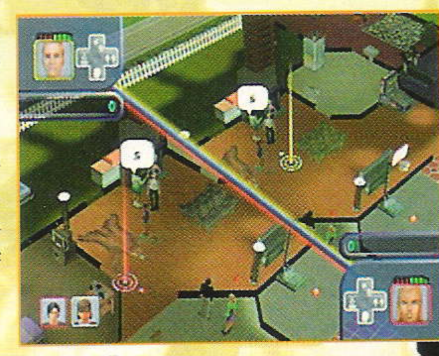




Después de que compres algún objeto, tendrás que decidir el lugar en donde será colocado. Evita invadir las áreas y no obstruyas los caminos además de que usa la lógica para acomodarlos. Por ejemplo, no pongas lejos el lavaplatos de la mesa para cenar o tu Sim perderá tiempo valioso yendo de un lado a otro.

Modo de 2 Jugadores

Algo extra para este juego es la opción de 2 jugadores. En Get A Life, puedes competir contra un amigo para ver quien de los 2 puede terminar un objetivo en específico. En el modo Play The Sims, un amigo y tu podrán hacer equipo en la misma casa. Ambos juegos son sensacionales y te dan un mayor replay value en esta increíble adaptación para el Nintendo GameCube.



Objetivos en Get A Life

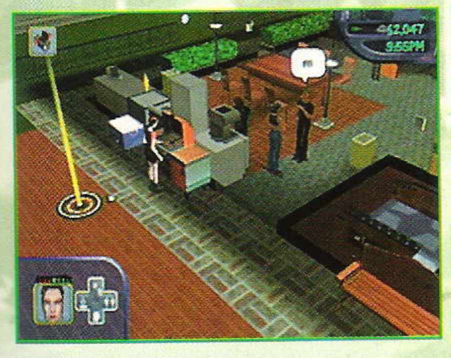




Podrás habilitar un nuevo modo de juego de 2 participantes en cuanto completes un nivel en el modo Get A Life. Puedes acceder a estos modos adicionales via el menú de bonus. El modo de 2 jugadores en Play The Sims aparece en cuanto habilites Play The Sims.

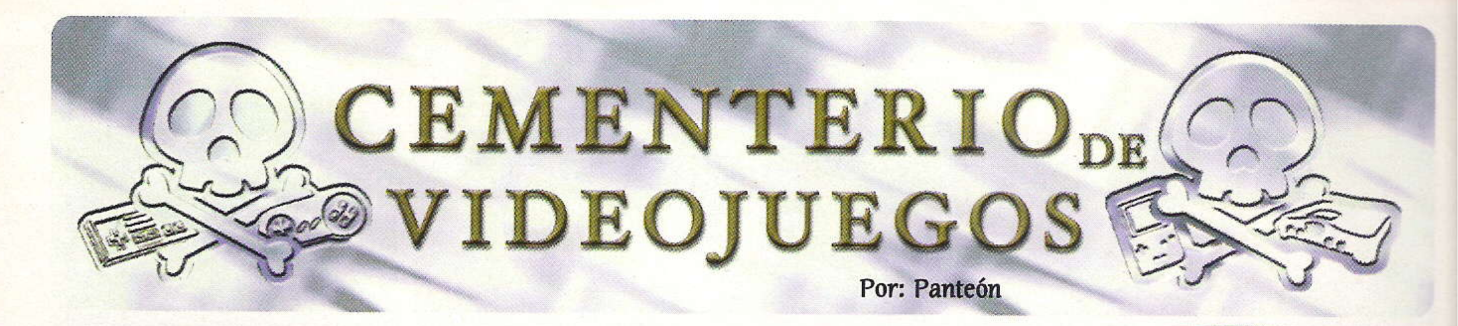
La Vida Continua

Los Sims han llegado al Nintendo GameCube de una forma espectacular gracias a los genios de E.A.. Todos los cambios y adiciones hacen de este juego, uno de los más adictivos de los últimos tiempos. Con estas páginas hemos cubierto de forma básica este juego, así que ya estás listo para enfrentar el reto y liderear a tus personajes a niveles de feliciad, productividad y compañerismo. Ahora tu decisión que tipo de Sim crear y como dar buenas fiestas a tus amigos.









Por: Panteón

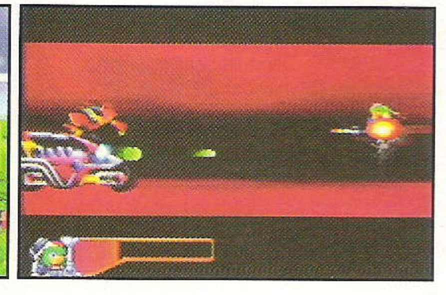
¡Hola de nuevo! Este mes vamos a checar un juego sumamente padre que en lo particular, me gustó muchísimo; Mischief Makers apareció en Septiembre de 1997 y fue uno de los pocos títulos con acción en 2D para el N64. En esta ocasión, te voy a dar una ayudadita para obtener las gemas doradas más difíciles de obtener del juego, recuerda que si consigues todas, podrás obtener el final completo, así que si tienes este estupendo juego en el Cementerio, es hora de sacarlo pues vamos a empezar.

MISCHIEF MAKERS



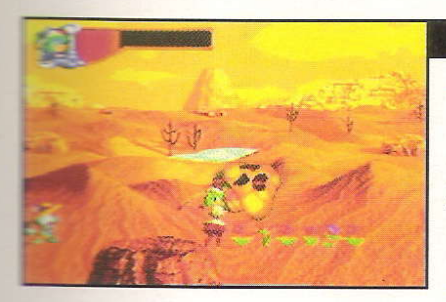
Para todos aquellos que no conocen Mischief Makers, les voy a decir brevemente de qué se trata. El Profesor Theo y su robot, Marina, andaban viajando por el espacio cuando llegaron al planeta de los Clancers. Ahí, el Profesor Theo fue capturado por unos clancers con propósitos desconocidos, así que Marina sale rápidamente en su búsqueda.

Marina es un personaje muy padre de manejar. Hace lo normal de este tipo de juegos, se mueve a los lados y salta, pero puede usar sus propulsores a manera de Dash hacia cualquier dirección; esto le da una mayor maniobrabilidad y aumenta el nivel de acción de las escenas, además de que en ocasiones deberás saber usar tu Dash para alcanzar lugares altos o escapar de situaciones muy comprometedoras. Pero lo más notable e importante de Marina es el agarre. Marina puede agarrar casi cualquier elemento del juego y usarlo para atacar, subirse en él, aventarlo o controlarlo; asimismo, si agarras una de las armas de los enemigos como ametralladoras o lanzamisiles, puedes dispararlas en contra de tus enemigos.



Cuando agarras algo o a alguien, puedes agitarlo presionando abajo o C-Abajo, de esta manera puedes sacarles ítems.

El mundo de los clancers es muy chistoso pues casi todo tiene el mismo tipo de carita que los clancers, las vasijas, los bloques y demás elementos. Marina debe pelear a lo largo de varias escenas que combinan la acción característica de los juegos en 2D y el sentimiento de profundidad y precisión de los ambientes en 3D. Sé que tal vez quieras adentrarse más en este estupendo juego, pero por ahora solamente te daré unos tips muy básicos para que derrotes a cada jefe. Dejaré que tú mismo busques la ubicación de las gemas doradas de cada escena para que consigas el mejor final del juego. Debes tomar en cuenta dos cosas muy importantes: la primera es que las escenas en donde ya hayas obtenido la gema dorada, ésta aparecerá junto al cuadrito de la etapa y que para obtener las gemas de los jefes, debes eliminarlos sin que te peguen ni una sola vez; esto es realmente difícil, pero es posible, créeme.



1 7 Wormin´ Up

En esta escena te enfrentarás al Worm; simplemente agárralo y sacúdelo antes de que te pegue para que obtengas la gema dorada.



1 8 Crisis: Nepton

Aquí debes eliminar a todos los Spur Clancers antes de que Teran sufra demasiado daño.

2 6 Flam

En esta escena debes esquivar los ataques de la abeja y agarrarla de la cabeza para que la sacudas muchas veces hasta que obtengas la gema dorada, pero debes agarrarla rápidamente.



3 6 Chilly Dog

Debes agarrar rápidamente al perro y sacudirlo para que suelte la gema dorada, puedes necesitar repetir esto muchas veces.

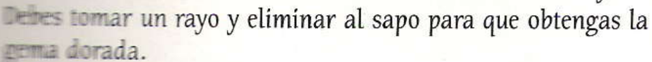


3 11 Cat-astrophe

Derrota la gato en este juego sin que te golpee para que obtengas la gema dorada, debes agarrar al gato cuando le ganes.

4 2 Toadly Raw

Puedes eliminar a este enemigo si lo sacudes y lo avientas, después de un par de ataques, llamará a un aliado, quien te lanzará unos rayos.



Debes tomar un rayo y eliminar al sapo para que obtengas la gema dorada.





2 11 Migen Brawl

Derrota a Migen y Migen Jr. sin sufrir daño. Para ello, debes agarrar el puño de Migen Jr. y golpear a Migen hasta que lo derrotes, ahora agarra el puño de Migen y lánzalo hacia arriba para que le pegues. Cuando te tire golpes puedes detenerlos intentando agarrar su puño.



3 8 Lunar

Debes esquivar los ataques de este enemigo hasta que te lance rayos, si logras agarrar uno, se convertirá en la gema dorada. No es seguro que sea a la primera, así que ten cuidado. Obviamente, debes de agarrar el rayo sin que te haya golpeado antes.



3 12 Cerberus Alpha

Derrota a Cerberus Alpha sin que te pegue. Usa los cohetes que te lanza para atacarlo y si ves que aparece el ícono de agarre, no dudes y agárralo para que lo avientes. En su última forma debes usar su arma para dañarlo.



4 5 Rescue! Act 2

Cuando enfrentes a Calina, deberás esquivar sus bombas hasta que truenen un bloque, del que aparecerá la gema dorada; recuerda que no debes ser golpeado.



4 6 Tarus

Cuando estés enfrentando a Tarus, debes medir sus golpes para que agarres su puño y lo lances contra la pared, de esta manera, obtendrás la gema dorada.

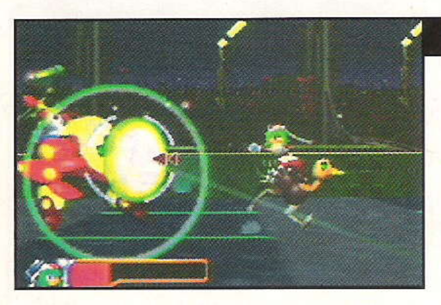
4 9 Moley Cow

Con este topo deberás tener cuidado para esquivar sus ataques hasta que aparezca el ícono de agarre, en ese momento debes agarrarlo y aventarlo hacia arriba para que quede boca arriba; ahora salta sobre su estómago para que le saques un par de gemas, repite la operación hasta que consigas sacarle la gema dorada.



4 11 Sasquatch Beta

Debes eliminar a este poderoso enemigo sin que te cause daño, para ello debes agarrar las rocas y lanzárselas a Sasquatch, no al tanque hasta que lo derribes. También puedes agarrar el cañón cuando aparezca el ícono de agarre y elevarlo para que cuando dispare, le caiga a Sasquatch. En su segunda forma debes agarrar su pie cuando te lance una patada y usar tu Dash hacia atrás para tirarlo, ahora hacia arriba y luego abajo para azotarlo.



5 2 Counterattack

Debes de ser sumamente rápido para esta escena, el chiste es que la primera vez que aparezca el ícono de agarre, sujetes al jefe para que aparezca la gema dorada; pero debes saltar y agarrarla rápidamente pues desaparecerá en un santiamén.



5 4 Merco

Para obtener la gema dorada de este enemigo debes agarrar su lanza y sacudirla, pero debes medir muy bien sus movimientos para que no te golpee antes.



5 6 Phoenix Gamma

Merco regresa por la venganza; agarra su escudo y usa tu Dash hacia atrás para quitárselo y aviéntalo. Ahora toma su lanza y arrójasela, repite esto cuatro veces. En su segunda forma debes agarrar su cabeza y jalarla con tu Dash hacia abajo hasta que se le regrese y le pegue, repítelo hasta que cambie de nuevo y ahora agarra un misil de los que te lanza y regrésaselo. Si lo derrotas sin que te pegue, obtendrás la gema dorada.



5 7 Inner Struggle

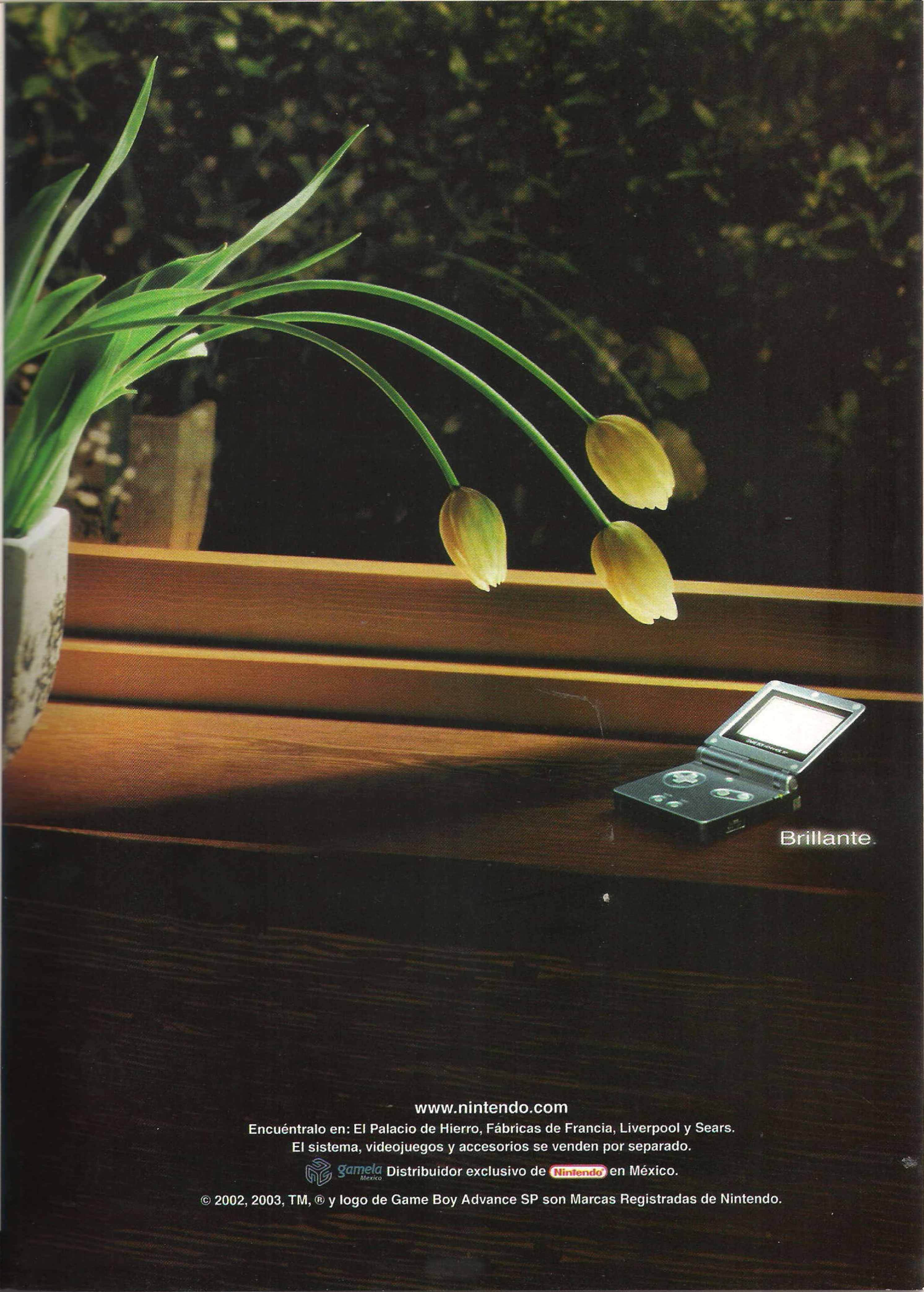
Debes localizar el globo que dice "Dire" y sacudirlo para que cambie a "Lucky" y aparezca la gema dorada.



5 8 Final Battle

Para obtener la gema de este enemigo debes vencerlo sin que te golpee; para ello primero debes agarrar su pie y aventarlo cuatro veces para que se enoje. Ahora él te atacará diferente, cuando te lance su mano izquierda, debes agarrarla y aparecerá una pantalla para medir el blanco, atínale al cuerpo. Repite esto dos veces más para lo derrotes.

Por ahora me despido, les recuerdo que pueden contactarme para que me envíen sus quejas, dudas, felicitaciones, cupones de descuento y todo lo que se les ocurra a: Amores 707 int. 401 Col. Del Valle y por E-Mail a: panteon@nintendo.com.mx el mes que viene les tendré más información de esos juegos que hicieron historia, así que sigan pendientes. ¡Hasta la próxima!


Brillante.
www.nintendo.com
Encuéntralo en: El Palacio de Hierro, Fábricas de Francia, Liverpool y Sears.
El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.
gamela México Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.
© 2002, 2003, TM, ® y logo de Game Boy Advance SP son Marcas Registradas de Nintendo.



El pasado mes te presentamos la primer parte de estos Tips, con los que podrás encontrar a todos los Bounties de este magnífico juego que nos ha presentado Lucas Arts. Y como el tiempo y la galaxia no esperan, demos de una vez por todas inicio a la segunda parte de los Tips.



Capítulo 4
Misión 2: Sebolto's Compound

Nombre:	Pixolga
Especie:	Dug
Recompensa:	6000 vivo
	3000 muerto



Ubicación: Antes del Puente, encontraras a Pixolga en la parte derecha de un risco cercano a una choza, mas o menos tres niveles hacia arriba.

Nombre:	Zadalgo
Especie:	Dug
Recompensa:	5000 vivo
	2500 muerto



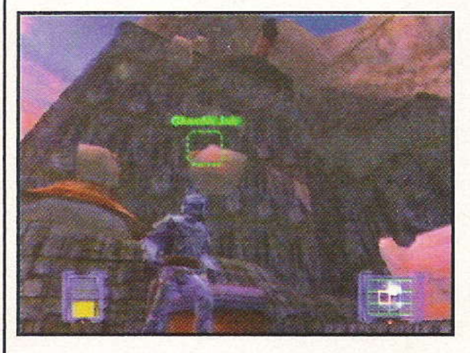
Ubicación: Antes del Puente, encontraras a Zadalgo en la parte derecha de un risco cercano a una choza, mas o menos tres niveles hacia arriba (similar al anterior).

Nombre:	Tahbotza
Especie:	Dug
Recompensa:	3000 vivo
	1500 muerto



Ubicación: En la torre de observacion despues del puente.

Nombre:	Ghazdik Jah
Especie:	Dug
Recompensa:	4000 vivo
	2000 muerto



Ubicación: En un punto entre el puente.

Nombre: Jahrunba
Especie: Dug
Recompensa: 3500 Vivo
3000 muerto
Ubicación: Pasa por la plataforma en la que Zam necesita ascender y encontrarás a Jahrunba en un hueco en el precipicio.

Nombre: Nahrunba
Especie: Dug
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Después de que Zam vaya por dicha plataforma y entre en una choza, encontrarás a Nahrunba en una cueva arriba en una plataforma.

Nombre: Jenathaza
Especie: Dug
Recompensa: 2000 vivo
1000 muerto
Ubicación: Después de pasar a través de la primera cueva, podrás trepar una torre de observación y podrás ver a este tipo cerca de una orilla.

Nombre: Dewanga
Especie: Dug
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Dewanga está en un cuarto secreto que se conecta a un sitio de Snipers cercano a la cascada.

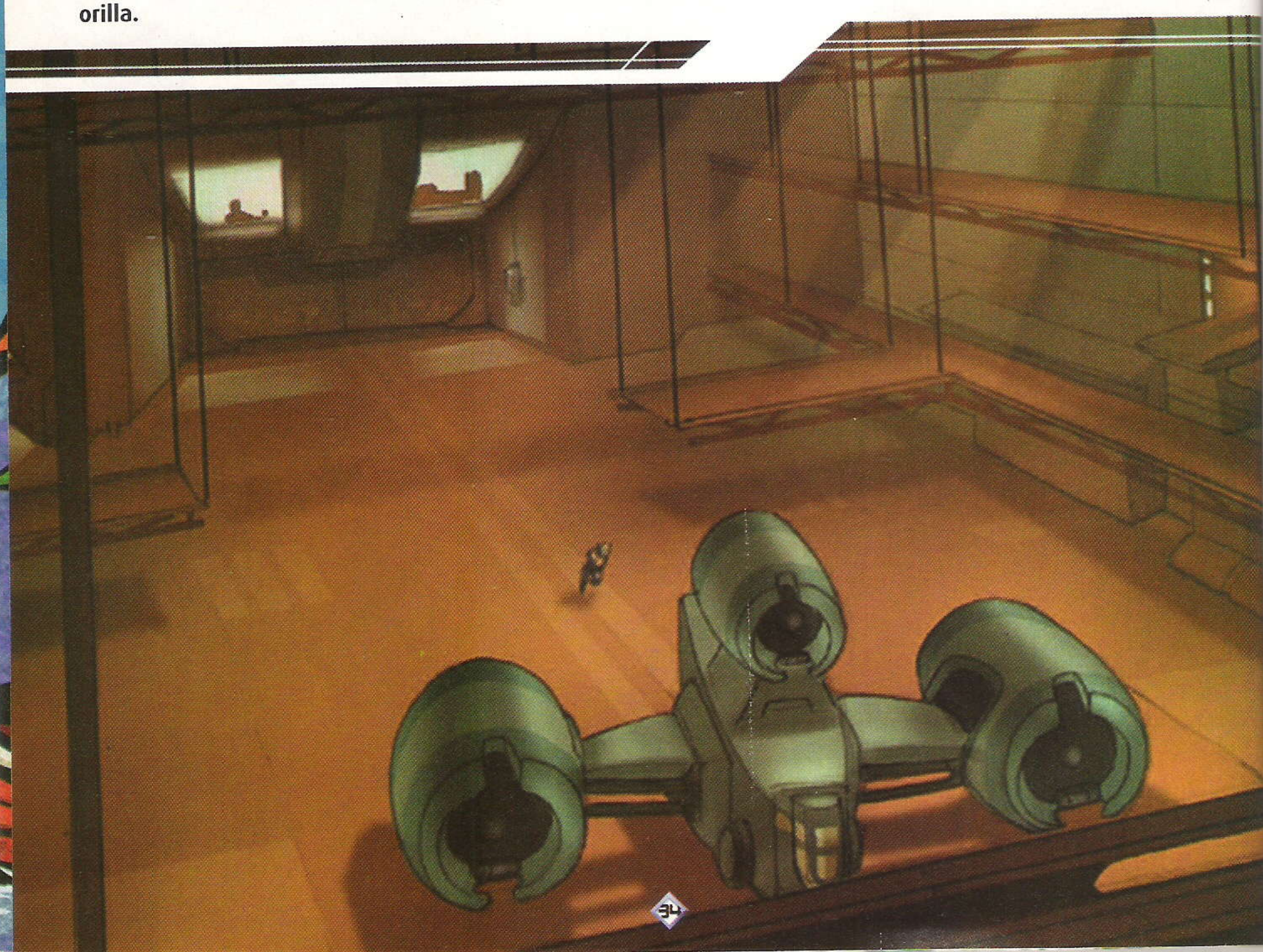
Nombre: Hexum'Baz
Especie: Dug
Recompensa: 3000 muerto
Ubicación: Después de pasar el área de la cascada y vayas a través de la puerta, encontrarás a este bounty en la parte baja cerca de un conjunto de chozas.

Nombre: Zap'Ulga
Especie: Dug
Recompensa: 4000 vivo
2000 muerto
Ubicación: En una choza con un techo blanco justo después de cruzar el puente.

Nombre: Sahrunba
Especie: Dug
Recompensa: 5000 vivo
2500 muerto
Ubicación: Después del área de la cascada, cruzarás un pequeño puente, cerca encontrarás a Sahrunba parado a corta distancia del puente.

Nombre: Mazanga
Especie: Dug
Recompensa: 3500 vivo
3000 muerto
Ubicación: Dentro de un edificio grande y Redondo, encontrarás a Mazanga en el piso más alto.

Nombre: Rogh'ma Ixsan
Especie: Dug
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Dentro del mismo edificio y en un punto similar a donde encontraste a Mazanga, encontrarás a Ixsan así que ten mucha precaución para no eliminarlo.



Nombre: Xucaabo
Especie: Dug
Recompensa: 3500 vivo
3000 muerto

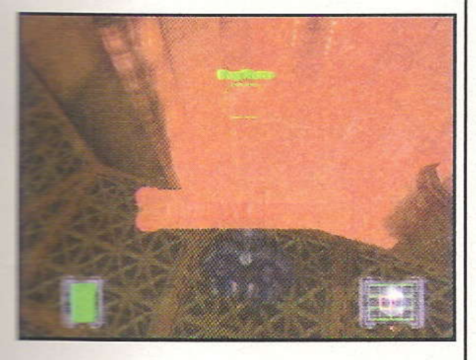
Ubicación: Después de que hayas dejado atrás a Zam, procede a través de los puentes. Encontrarás a Xucaabo en la tercera plataforma circular.

Nombre: Mashunba Zee
Especie: Dug
Recompensa: 6000 vivo
3000 muerto

Ubicación: En el exterior del palacio de Sebolto, podrás ver a Mashunba en una torreta.

Capítulo 4
Misión 3: The Death Stick Factory

Nombre: Bog'Ruhx
Especie: Dug
Recompensa: 2000 muerto



Ubicación: A través y por debajo del túnel desde que tu inicias.

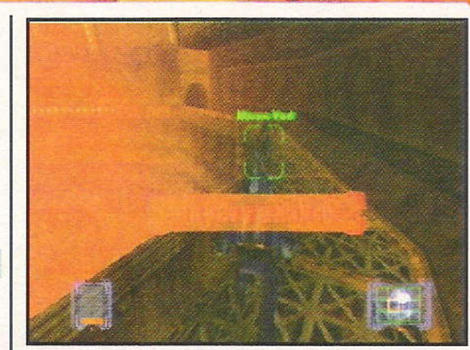
Nombre: Mawz Dakko
Especie: Gran
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto



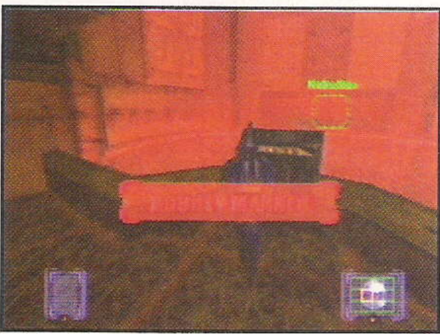
Ubicación: En el 4º cuarto de los túneles, necesitarás presionar un botón para abrir una compuerta de una cañería. Atrapa con el Whipcord a este sujeto después de que presiones el botón.

Nombre: Maree Yad
Especie: Dug
Recompensa: 2400 vivo
1200 muerto

Ubicación: Después de pasar por la cañería antes mencionada, deslizate sobre la orilla con los Dugs, entre ellos, está Maree, así que atrapalo sin eliminarlo.



Nombre:	Nebulba
Especie:	Dug
Recompensa:	3000 vivo 1500 muerto



Ubicación: Después de que te hayas arrojado por la cañería de la izquierda (de donde hay 3), encontrarás a Nebulba en el piso cerca de los botones.

Nombre:	Gazurga
Especie:	Dug
Recompensa:	4000 muerto

Ubicación: Después de subir por la banda transportadora, encontrarás a Gazurga, marcalo y eliminalo para cobrar la recompensa.

Nombre:	Ixnoltah
Especie:	Dug
Recompensa:	3000 vivo 1500 muerto

Ubicación: Después de subir por la banda transportadora, encontrarás a este sujeto en la parte superior de la escalera de manos en el siguiente cuarto.

Nombre:	Lokk Gimble
Especie:	Ugnaught
Recompensa:	4000 vivo 2000 muerto

Ubicación: En la pasarela después de la banda transportadora.

Nombre:	"Ratchet" Gramzee
Especie:	Ugnaught
Recompensa:	5000 Vivo 2500 muerto

Ubicación: Después del grupo de pasarelas antes mencionado, encontrarás a Gramzee en el siguiente cuarto de control con un grupo de Dugs.

Nombre:	Edderon "Torque" Soth
Especie:	Ugnaught
Recompensa:	1000 vivo 500 muerto

Ubicación: Después de cruzar las pequeñas cañaerias, encontrarás a Edderon parado cerca del horno.

Nombre: Xijulba
Especie: Dug
Recompensa: 2000 vivo
1000 muerto
Ubicación: Al final del área que contiene muchas bandas transportadoras.

Nombre: Bazurkah
Especie: Dug
Recompensa: 2000 muerto
Ubicación: Pasando la puerta donde tienes que presionar un botón, este Dug estará después de la banda transportadora.

Nombre: Yan Vrees
Especie: Gran
Recompensa: 5000 vivo
2500 muerto
Ubicación: Después de que pases por la puerta en la que tuviste que presionar un botón, checa en el piso inferior para encontrar a este bounty.

Nombre: Garrolkah
Especie: Dug
Recompensa: 2000 muerto
Ubicación: Después de tus primeros dos Bando Gora, encontrarás a este bounty cerca de una plataforma de madera.

Nombre: Guanolta
Especie: Dug
Recompensa: 3500 vivo
3000 muerto
Ubicación: Este bounty está en las grandes plataformas en el final de la cueva con Bando Gora.

Nombre: Shakrolta
Especie: Dug
Recompensa: 2500 vivo
1250 muerto
Ubicación: Debajo de las grandes plataformas al final de la cueva con Bando Gora, encontrarás a Shakrolta.

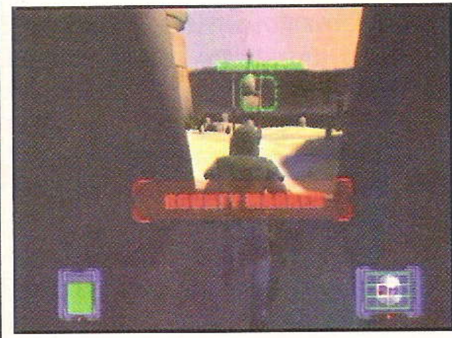
Capítulo 5
Misión 1: Longo Two-Guns

Nombre: "Wrong-Way" Wint
Especie: Clantaani
Recompensa: 4000 Vivo
2000 Muerto



Ubicación: Wint está en el segundo cuarto de esta área.

Nombre: Radd Hardwikk
Especie: Clantaani
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto



Ubicación: En un extremo en la parte trasera del tercer cuarto.

Nombre: "Dusty" Rengo
Especie: Clantaani
Recompensa: 4000 vivo
3000 muerto



Ubicación: En el 4º cuarto encontrarás a este tipo.

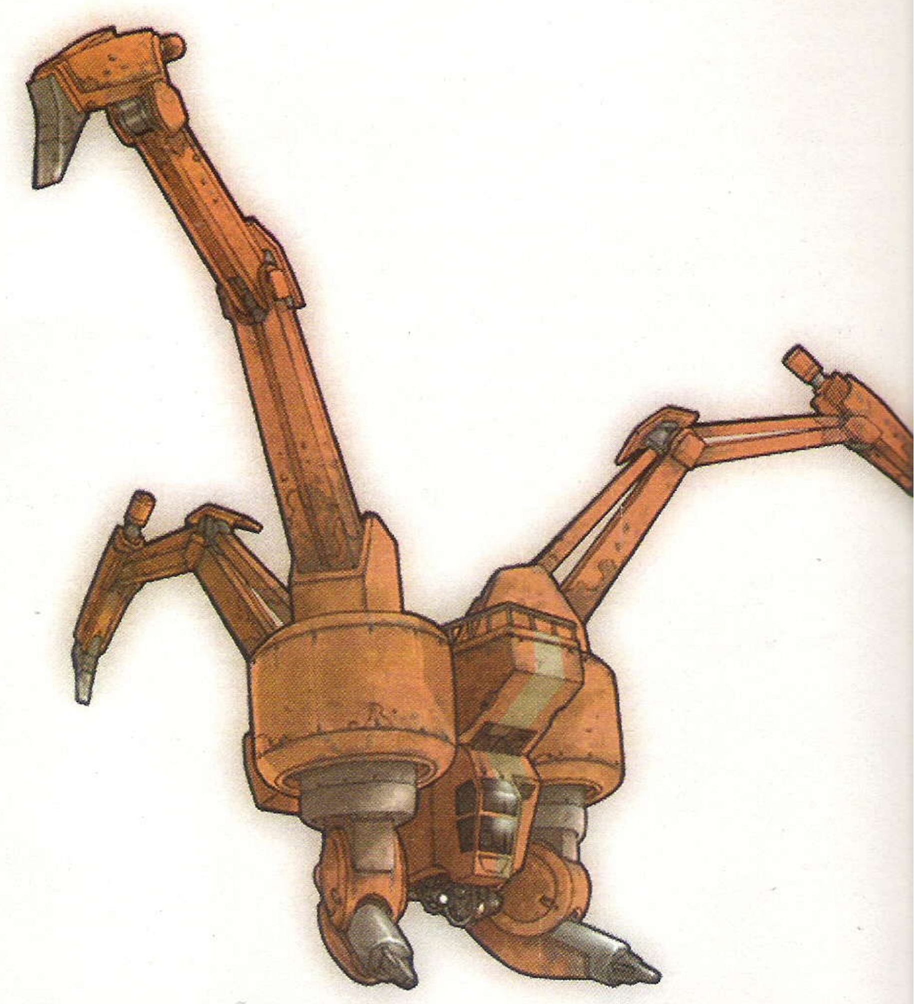
Nombre: Clem "Trigger"
Especie: Clantaani
Recompensa: 5000 vivo
5000 muerto
Ubicación: En la segunda mitad del cuarto con la primera torreta.

Nombre: Niktha
Especie: Jawa
Recompensa: 200 muerto
Ubicación: Niktha esta en el primer cuarto con 2 torretas.

Nombre: "Black-Eye" Cahoon
Especie: Clantaani
Recompensa: 5000 vivo
2500 muerto
Ubicación: Después de pasar a través del cuarto con las 2 torretas, Cahoon será uno de los primeros tipos contra los que te enfrentes.

Nombre: Ona Kragg
Especie: Nikto
Recompensa: 6000 vivo
6000 muerto
Ubicación: Después de pasar a través del cuarto con las 2 torretas, Ona será uno de los refuerzos que vendran detrás de ti.

Nombre: "Dead-Eye" Klintee
Especie: Clantaani
Recompensa: 4000 vivo
2000 muerto
Ubicación: Después de pasar el tercer Checkpoint.



Nombre: Eela Valotta
Especie: Twi'lek
Recompensa: 3000 vivo
Ubicación: Dentro de la cantina después del tercer Checkpoint.

Nombre: Miktha
Especie: Jawa
Recompensa: 100 vivo
50 muerto
Ubicación: Encontrarás a Miktha poco después de la cantina.

Nombre: Tray'la Sheek
Especie: Twi'lek
Recompensa: 3500 vivo
3000 muerto
Ubicación: Justo después del cuarto Checkpoint.

Nombre: Naktu Jeera
Especie: Nikto
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Después del bounty anterior, sube las escaleras y encontrarás a Naktu cerca de ahi.

Nombre: Frossk
Especie: Trandoshan
Recompensa: 4000 vivo
2000 muerto
Ubicación: Frossk esta en la ultima parte exterior antes del enfrentamiento contra Longo

Nombre: Jiktha
Especie: Jawa
Recompensa: 1000 vivo
500 muerto
Ubicación: En la última parte exterior antes del enfrentamiento contra Longo.

Nombre: Biktha
Especie: Jawa
Recompensa: 100 vivo
50 muerto
Ubicación: Biktha es un desafortunado Jawa que esta en medio de la batalla contra Longo.

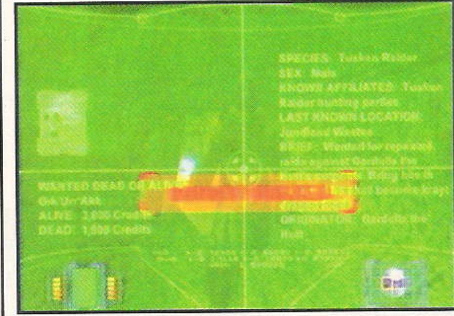
Capítulo 5
Misión 2: Tusken Canyon

Nombre:	Orr Agg R'orr
Especie:	Tusken Raider
Recompensa:	3000 muerto

Ubicación: En tu primer encuentro con Tusken, Orr Agg R'orr será el Sniper que está a la derecha.



Nombre:	Grk'Urr'Akk
Especie:	Tusken Raider
Recompensa:	3000 vivo
	1500 muerto



Ubicación: Grk'Urr'Akk está en la primera cueva en la que entras.

Nombre:	UrrOr' Shurk
Especie:	Tusken Raider
Recompensa:	5000 muerto
	1000 vivo



Ubicación: Shurk está cerca del primer Checkpoint.

Nombre:	Yo-Hann Innk
Especie:	Nikto
Recompensa:	2000 vivo
	1000 muerto

Ubicación: En la batalla entre Tusken y algunos villanos, Yo-Hann estará en un extremo cerca a la pelea así que usa tu ID Scanner para marcarlo.

Nombre:	Orrh Or'Ur
Especie:	Tusken Raider
Recompensa:	3000 muerto

Ubicación: En un risco después de pasar el gran pozo de Carkoon, después de que hayas pasado el segundo Checkpoint.

Nombre:	Ossk Kassa
Especie:	Trandoshan
Recompensa:	6000 vivo
	3000 muerto

Ubicación: Al final de los riscos, verás a Ossk con el primer grupo de enemigos que te atacaran.

Nombre: Drossk
Especie: Trandoshan
Recompensa: 4000 muerto
4000 vivo
Ubicación: Justo después de pasar el tercer Checkpoint.

Nombre: Linjak Mossa
Especie: Nikto
Recompensa: 6000 vivo
3000 muerto
Ubicación: Un tipo con un lanza misiles en un cañón con varios enemigos. Linjak esta justo después de que entres a un pequeño pasaje, más o menos a la mitad a través del cañón.

Nombre: Keejik Ganz
Especie: Weequay
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Después de que el lanza misiles te embosque, procede alrededor del cañón para encontrar a Keejik disparandote.

Nombre: Hakma Kinto
Especie: Weequay
Recompensa: 3000 vivo
Ubicación: En el punto final de esta área, encontraras a Hakma de pie, trata de noquear a su amigo antes de que lo atrapes, para que no tengas problemas en capturarlo.

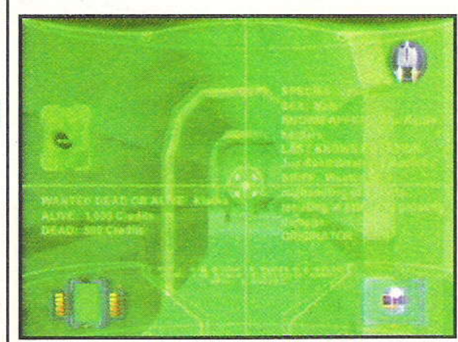
Capítulo 5
Misión 3: Gardulla's Palace

Nombre: Wartogg
Especie: Gamorrean
Recompensa: 1500 muerto



Ubicación: En el primer cuarto después de que reclames tu armadura.

Nombre: Klatha
Especie: Jawa
Recompensa: 1000 vivo
500 muerto



Ubicación: Klatha es uno de los tantos bounties que estan en el mercado, justo después de la gran pelea en el hangar.

Nombre: Romi Moola
Especie: Twi'lek
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto



Ubicación: Este sujeto de la especie Twi'lek, está en el mercado, justo después de la gran pelea en el hangar, al lado del jawa antes mencionado.

Nombre: Redge Dunlak
Especie: Human
Recompensa: 2400 vivo
1200 muerto
Ubicación: Redge está en el mercado, justo después de la gran pelea en el hangar.

Nombre: Rixes Antab
Especie: Human
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Encontrarás a Rixes en el mercado, justo después de la primer gran pelea en el hangar.

Nombre: Grissuk
Especie: Gamorrean
Recompensa: 3000 muerto
Ubicación: Después de capturar a Rixes Antab, Grissuk estará en un lugar cercano al mercado, usa tu ID Scanner para marcarlo.

Nombre: Baladdok
Especie: Weequay
Recompensa: 2500 muerto
Ubicación: En el corredor después del mercado.

Nombre: Vorkeesk
Especie: Nikto
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: Después de pelear contra Bando Gora, Nikto estará en el siguiente cuarto.

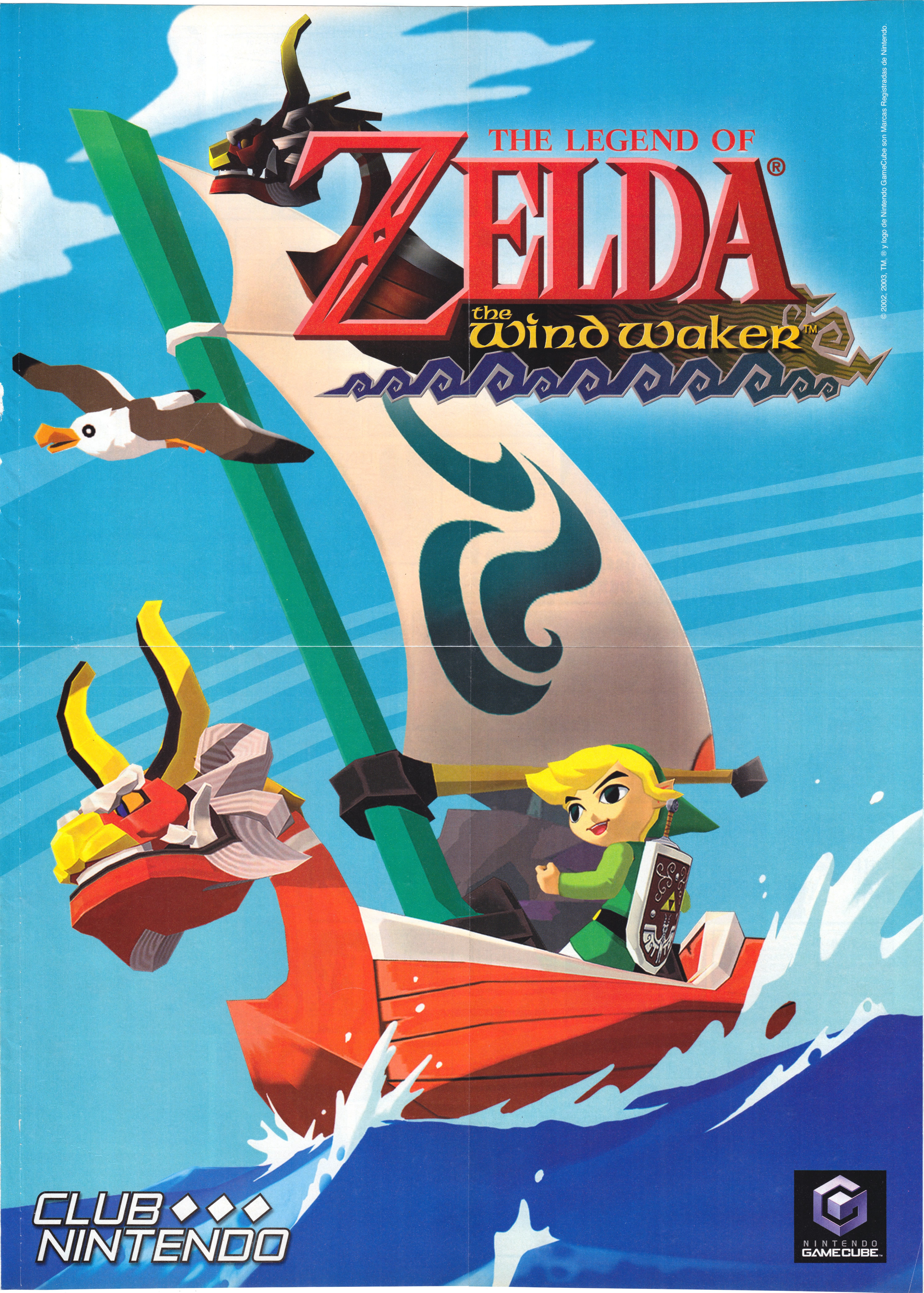
Nombre: Gahseelik
Especie: Trandoshan
Recompensa: 3000 vivo
1500 muerto
Ubicación: En el cuarto alto después del segundo Checkpoint.

Nombre: Riknak
Especie: Weequay
Recompensa: 1500 muerto
Ubicación: En el cuarto alto después del segundo Checkpoint.

Con esto hemos llegado al final de los Tips de Star Wars: Bounty Hunter para el Nintendo GameCube. Esperamos que te hayan sido de utilidad y que ahora si tengas a todos estos tipos capturados de una vez por todas.

Recuerda que conforme vayas capturando a los Bounties, se te dará un poco de efectivo con el que podrás habilitar otros detalles del juego y así conseguir el 100% de los elementos adicionales.

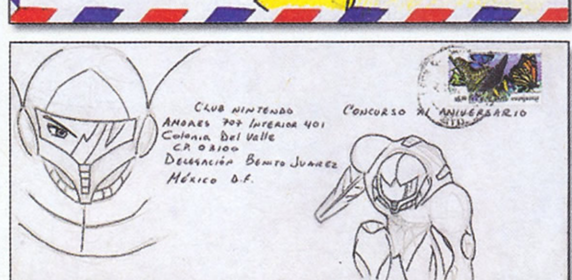



THE LEGEND OF
ZELDA®
the Wind Waker™
© 2002, 2003, TM, ® y logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo.
CLUB
NINTENDO
NINTENDO
GAMECUBE.





VIA AIR MAIL
CORREO AEREO
PAR AVION
Revista Club Nintendo
Hamburgo #10 Int 104
Col. Juárez
México D.F. C.P. 06600



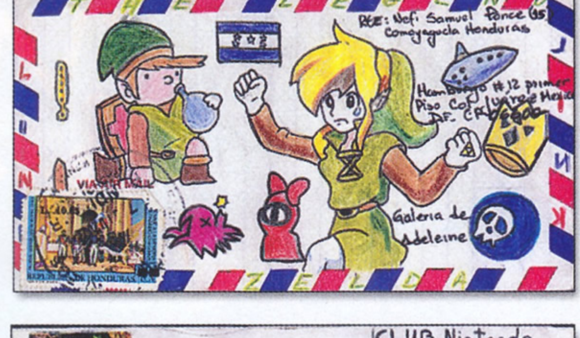


ZELDA

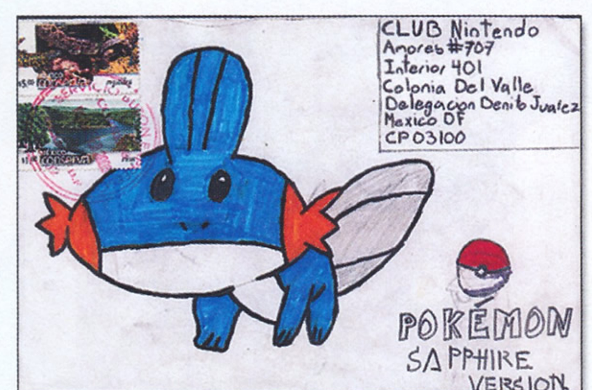


Remitente
Rodrigo Retamoza Rivera
Col. Mirador del Sol
Guadalajara, Zapopan, Jal
Chimalpopoca 4954
CP 45054
Destinatario
Amores 707 interior 401
Colonia del valle
C.P. 03100, Delegación
Benito Juarez, México D.F.
Nintendo





Galería de Adeloine



CLUB NINTENDO
Amores #707
Interior 401
Colonia Del Valle
Delegacion Benito Juarez
Mexico DF
CP 03100
POKEMON
SAPPHIRE
VERSION

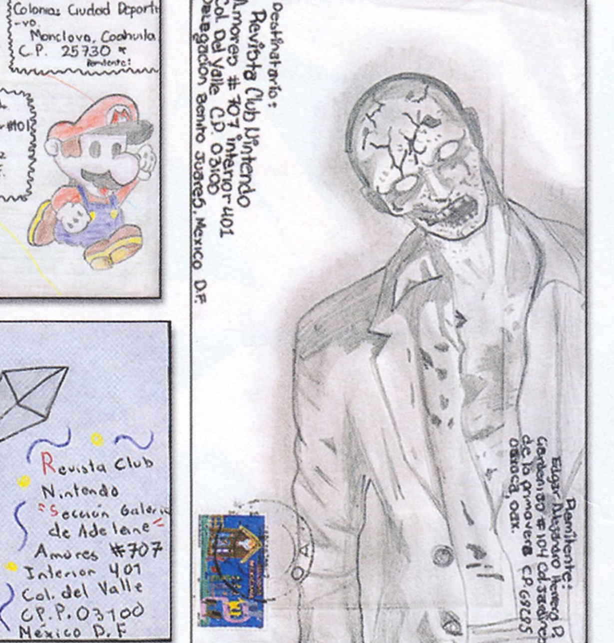


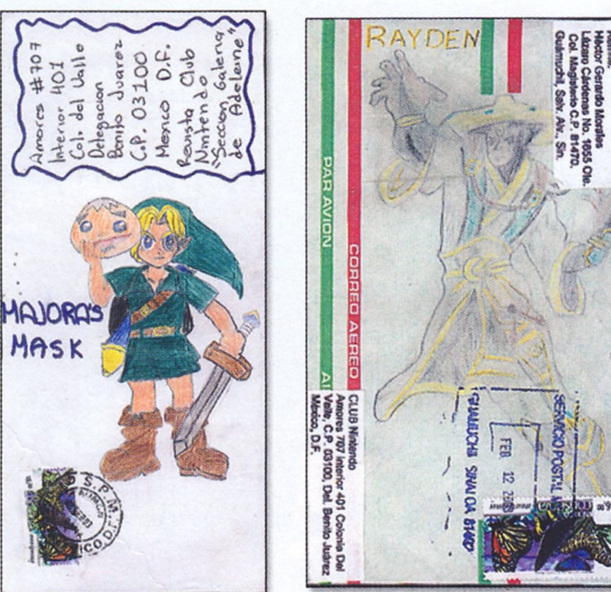
MARIO



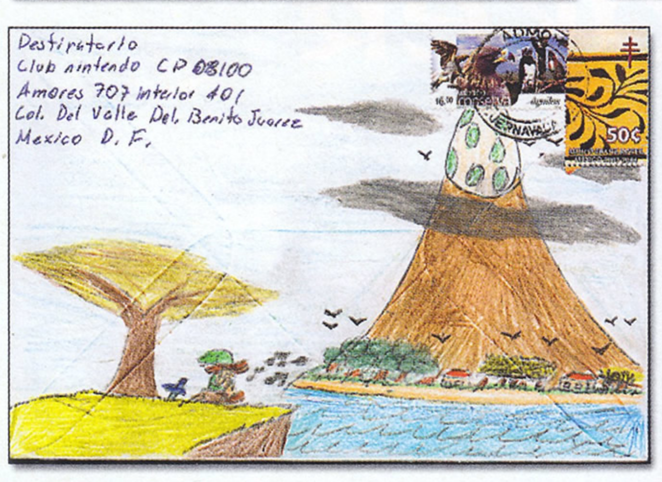


CLUB NINTENDO





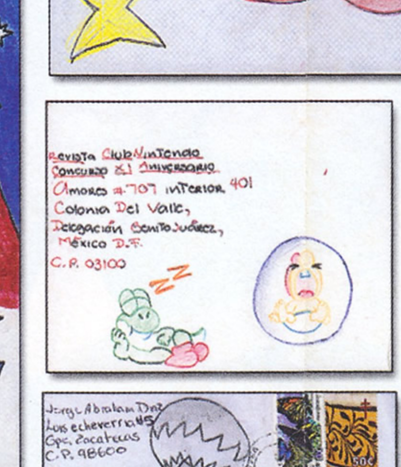
MAJORA'S MASK
RAYDEN



Destinatario
Club nintendo C.P. 03100
Amores 707 interior 401
Col. Del Valle Del. Benito Juarez
Mexico D.F.

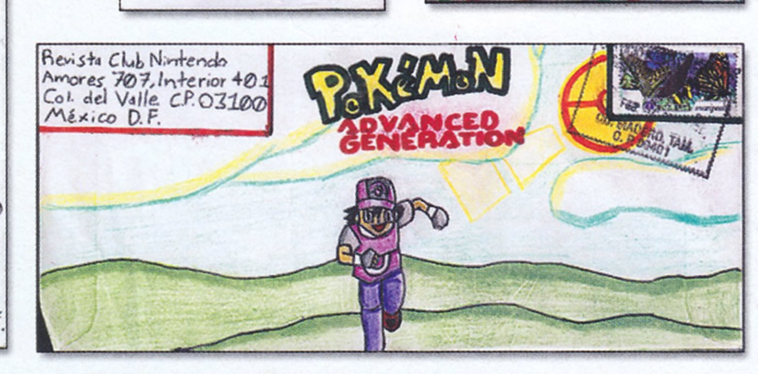


ALUSTE BELMONT
Castle-vania
Revista Club Nintendo

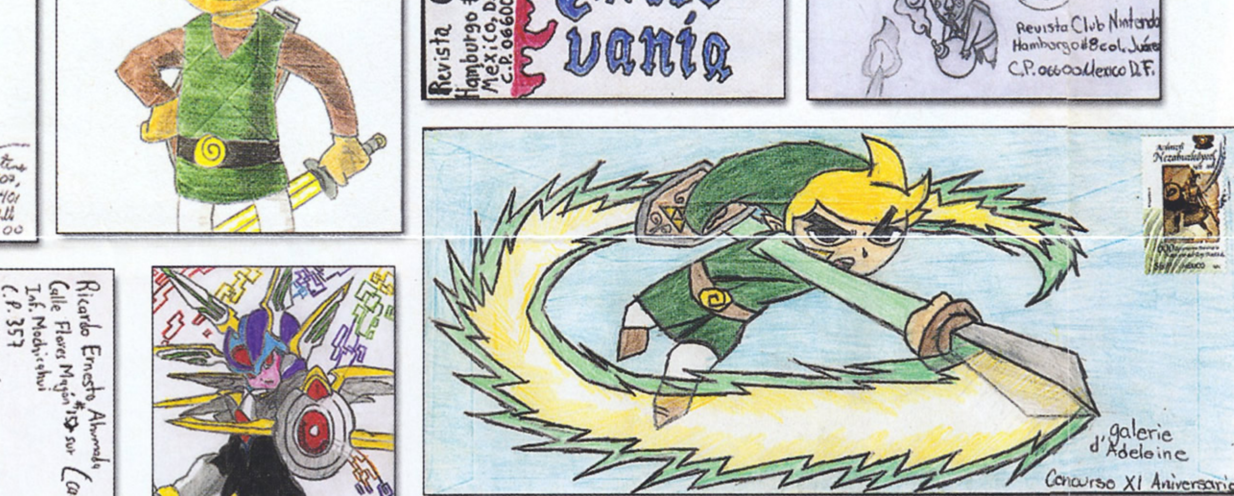




CONCURSO
XI
ANIVERSARIO
DESTINO
Revista Club Nintendo
Amores 707 interior 401
Colonia del Valle
C.P. 03100 Delegación
Benito Juarez, Mexico D.F.



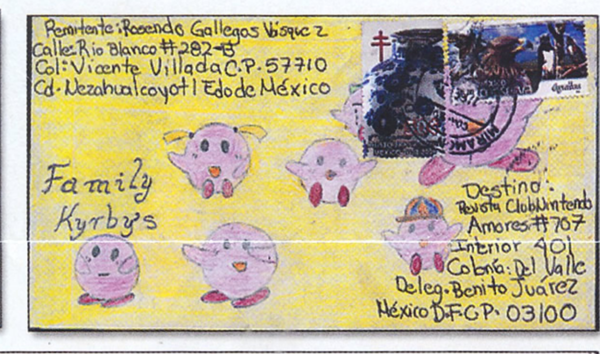
Revista Club Nintendo
Amores 707, Interior 401
Col. del Valle C.P. 03100
México D.F.
POKEMON
ADVANCED GENERATION



Galerie d'Adeloine
Concurso XI Aniversario



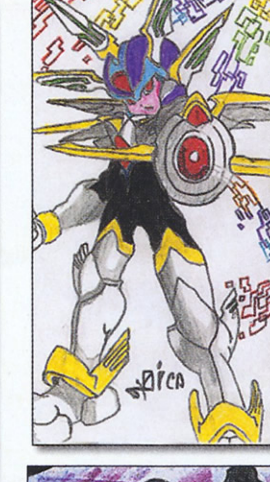
Remitente:
Revista Club
Nintendo



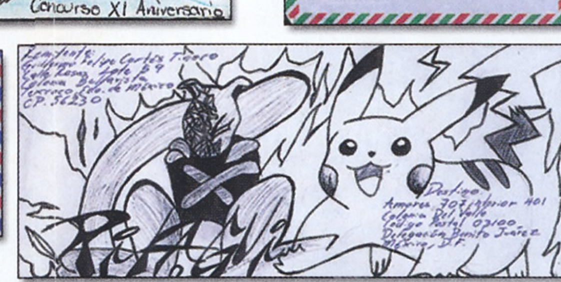
Family Kyrbys
Destino:



METROID
FUSION

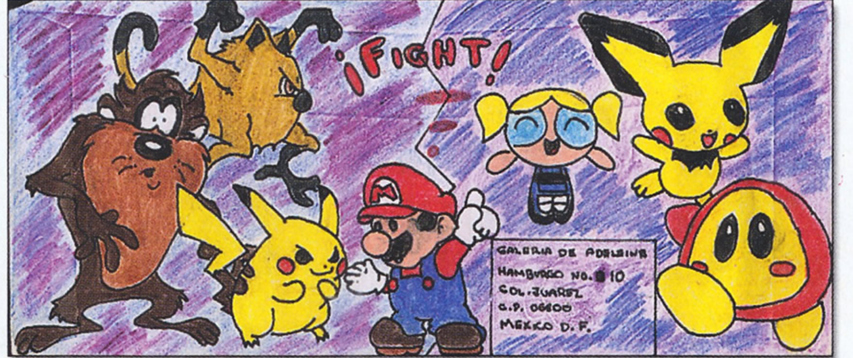




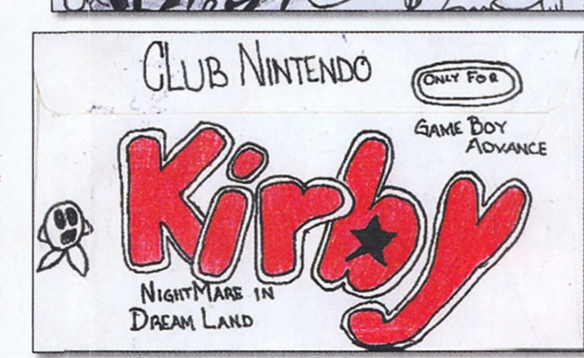




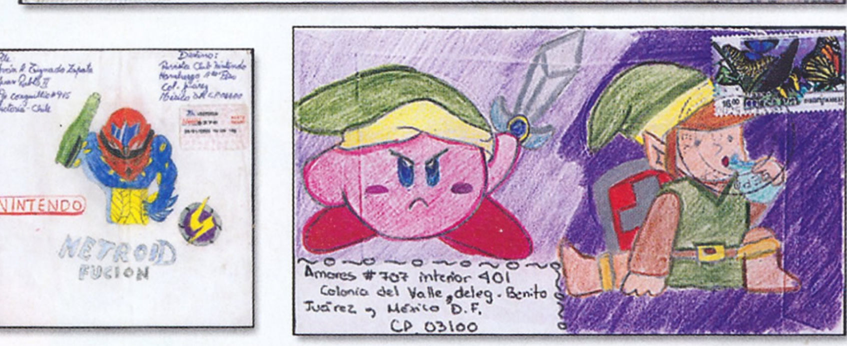
Eres MIO!!!
¿Alguien podría dispararme?



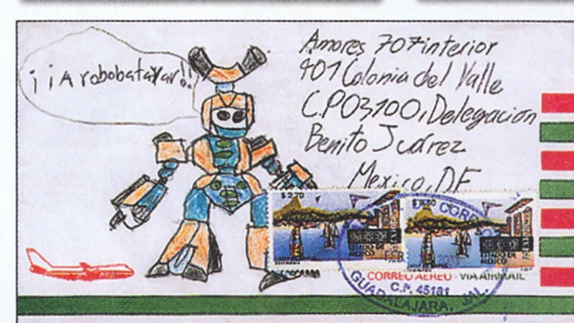
¡FIGHT!



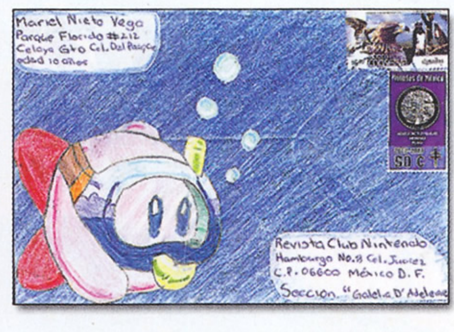
CLUB NINTENDO
Only for
GAME BOY
ADVANCE
Kirby
NIGHTMARE IN
DREAM LAND



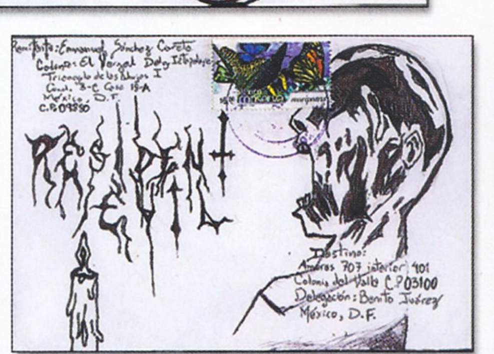
METROID
FUSION
Amores #707 interior 401



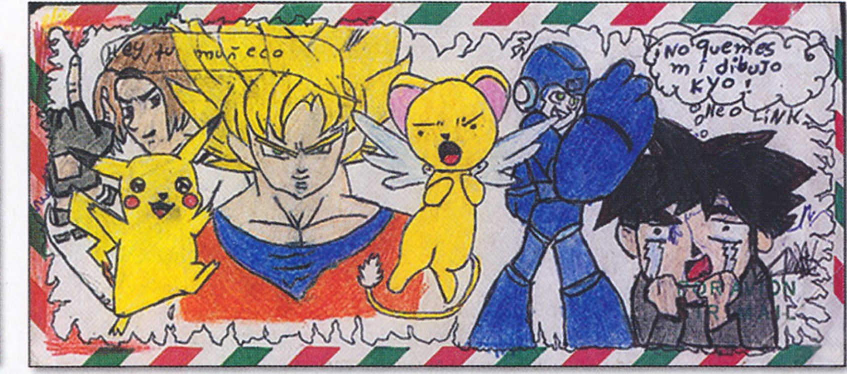
Amores 707 interior
401 Colonia del Valle
C.P. 03100, Delegación
Benito Juárez
México D.F.



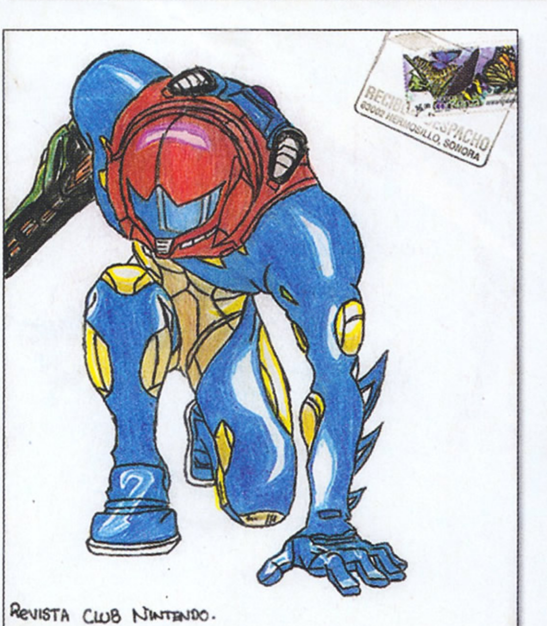




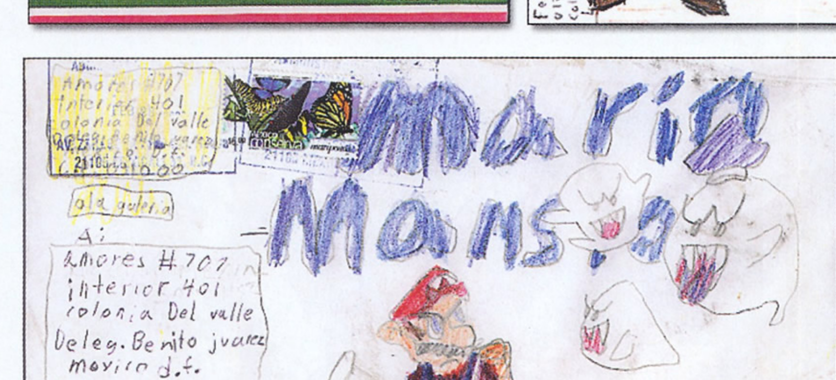
RESIDENT EVIL



¡No quemes mi dibujo!



Revista Club Nintendo.
Concurso de Aniversario y Galeria de Adeline
Amores 707, Interior 401 Col. del Valle C.P. 03100 México D.F.



Mario Mansion
Amores #707
interior 401



Revista Club Nintendo
Amores 707, Interior 401
Col. Del Valle C.P. 03100
Mexico D.F.





Sailor Moon
Nintendo

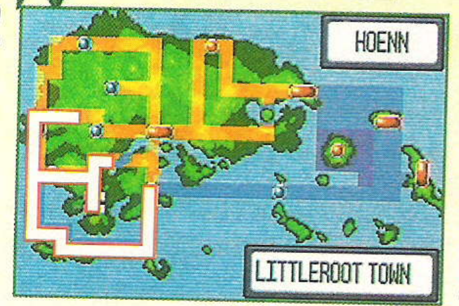
Pokémon Ruby Version / Pokémon Sapphire Version

How do you like it?
This is our new home!

LOTAD Lv:8
SEEDOT Lv:8
DUSTOX Lv:10
TAILLOW Lv:12
DUSTOX used POISON STING!

¡HOENN, DONDE ESTA EL CORAZÓN!

Desde que tu familia llegó a Hoenn, estás listo para seguir tu pasión de convertirte en el mejor entrenador Pokémon. El mes pasado te ayudamos a salir de casa. Es hora de encarar lo que te espera más allá del pueblo Littleroot; Rutas llenas de entrenadores, líderes de gimnasios que esperan tu reto y ¡muchos Pokémon que capturar!



El mes pasado vimos qué pasó desde que te mudaste al pueblo Littleroot, conociste a tu rival y cómo obtuviste tu primer Pokémon del Profeso Birch. Ahora veremos las rutas, las ciudades y las batallas que enfrentarás entre el pueblo Littleroot y la ciudad Slaterport, pero es una pequeña parte de la aventura, pues deberás regresar a algunas áreas repetidamente.

EN BUSCA DE TU RIVAL

Después de que el Prof. Birch te de uno de sus Pokémon, te sugerirá que busques a su hijo(a) en la Ruta 103 para que te explique cómo ser un entrenador. Como no tienes Poké Balls, derrota a los Pokémon que encuentres para que tu Pokémon gane experiencia.

Detente en el pueblo Oldale en camino a la Ruta 103





Habla con la mujer que está junto a la casa al sureste. Ella te llevará al Pokémon Mart local y te dará una Potion. Ahorra dinero para más tarde, cuando sepas qué ítems necesitarás más para las batallas.

PUEBLO OLDALE ← RUTA 102 / ↓ RUTA 101

POKéMON MART
POKéMON CENTER

EL POKéMON CENTER





En el primer piso de cada Pokémon Center puedes curar a tus Pokémon y usar la computadora para reorganizar tu equipo. En el segundo piso, puedes accesar a una de las muchas opciones de conección.

₽ POKéMON MART DEL PUEBLO OLDALE

Antidote	100	Paralyze Heal	200
Awakening	250	Potion	300
Poké Ball •	200		

• Las Poké Balls no estarán en venta hasta que derrotes a tu rival por primera vez y obtengas las primeras cinco Poké Balls del Prof. Birch.

Enfrenta a tu rival después de un poco de entrenamiento



Antes de que te enfrentes a tu rival, asegúrate de que tu Pokémon haya subido de nivel para que sea más fuerte y cúralo en el Pokémon Center de Oldale. Tu Pokémon determinará cuál traerá tu rival. Si tienes el Pokémon de la primer columna de abajo, tu rival tendrá el de la segunda columna.

El Pokémon rival

Mudkip WTR	– Treecko GRS
Torchic FIRE	– Mudkip WTR
Treecko GRS	– Torchic FIRE

RUTA 103 • PUEBLO OLDALE

RIVAL

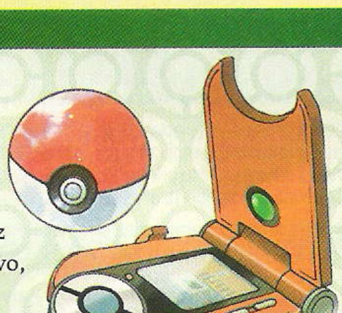
Obtén el Pokédex y unas Poké Balls

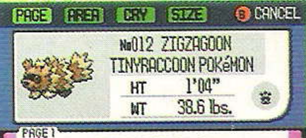


Después de derrotar a tu rival, regresa al pueblo Littleroot. En el camino encontrarás a tu rival quien te dirá que deben apurarse a llegar al laboratorio del Prof. Birch. El Prof. te ayudará más con tus sueños de entrenador, ¡te dará un increíble Pokédex nuevo y cinco Poké Balls!

USANDO EL POKéDEX

Con el Pokédex, puedes estudiar a los Pokémon y aprender los sonidos que hacen, sus tamaños en comparación y dónde puedes capturarlos. Cada vez que veas a un Pokémon nuevo, salvaje o en batalla, su información será añadida al Pokédex.







Mamá te ayuda a dejar huella en tu camino a Route 102

Here, honey! If you're going out on an adventure, wear these RUNNING SHOES.



Tu mamá también tiene un regalo para tí: los Runing Shoes. Regresa al pueblo Oldale. El paso oeste a la Ruta 102, el que estaba bloqueando un chico dibujando huellas de Pokémon, estará abierto.

ENFRENTANDO ENTRENADORES

En la Ruta 102, cruzarás tu camino con un par de entrenadores que buscan batallas. Enfrenta a cada uno pues te dan más experiencia los Pokémon entrenados que los salvajes, además de que obtendrás un poco de dinero. Pero si pierdes, el entrenador tomará la mitad de tu dinero. Si a tu Pokémon se le agota el HP, regresa al Pokémon Center de Oldale antes de enfrentar a más entrenadores.



Entrenadores de la Ruta 102

01 **Youngster Calvin**
Zigzagoon NRM ♂ L5

02 **Bug Catcher Rick**
Wurmple BUG ♂ L4 (x2)

03 **Younster Allen**
Poochyena DRK ♂ L5 / Taillow NRM FLY ♂ L3

04 **Lass Tiana**
Zigzagoon NRM ♀ L4 (x2)

Cosechando Berries



En la Ruta 102, encontrarás dos árboles de Berries. Hay docenas de tipos diferentes de Berries en Hoenn. Muchas, como las de la Ruta 102, curan condiciones de Status.

ENCUENTRO EN CIUDAD PETALBURG

Charlarás un poco con tu papá en la ciudad Petalburg, donde él es el líder de gimnasio; pero no peleará contigo hasta que tengas cuatro Badges. Mientras tanto, deberás conocer a un nuevo amigo, Wally.

Mira a Wally seguir tus pasos

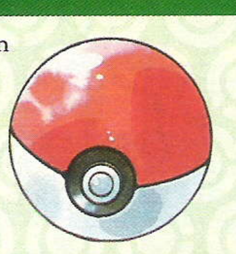




Conocerás a Wally poco después de empezar tu aventura como entrenador y él te verá como guía mientras él empieza su propia jornada. Tu papá te enviará a la Ruta102 para ayudar a Wally a capturar su primer Pokémon. Después de ayudarlo, se irá al pueblo Verdanturf. Después te lo encontrarás cuando sea un mejor entrenador.

ATRAPANDO POKéMON SALVAJES

Para capturar a un Pokémon salvaje debes debilitarlo en combate antes de arrojarle una Poké Ball. Si tienes suerte, el Pokémon no se resistirá. Puedes aumentar las posibilidades si le bajas la mayor cantidad de energía posible antes de intentar capturarlo o afectar su status envenenándolo o durmiéndolo. Aún mejor, usa ambas técnicas antes de usar una Poké Ball.







EL LARGO CAMINO A CIUDAD RUSTBORO

La primer batalla con un líder de gimnasio te espera en ciudad Rustboro, así que deberás tomar el largo camino por la Ruta 104. A la mitad de la Ruta, te internarás en los bosques de Petalburg, donde hay muchos entrenadores y nuevas especies de Pokémon. ¡Compra muchas Poké Balls antes de salir de ciudad Petalburg!

La choza de playa de Mr. Briney



El famoso marinero Mr. Briney vive junto al mar, pero no estará en casa cuando llegues por primera vez. Mala suerte, el bote que está anclado parece llegar a costas distantes. Como tienes cosas más importantes que hacer, sigue por el norte por la Ruta 104, después regresarás a la casa de Briney cuando te lo encuentres fuera de la ciudad Rustboro.

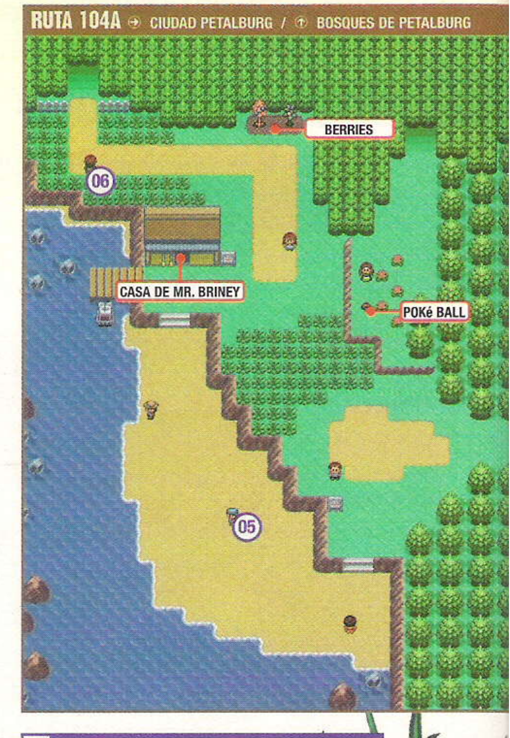
CIUDAD PETALBURG ← RUTA 104A / → RUTA 102

POKéMON GYM
POKéMON MART
POKéMON CENTER

POKéMON MART DE CIUDAD PETALBURG

Antidote	100	Potion	300
Awakening	250	Repel	350
Escape Rope	550	X Attack	500
Orange Mail	50	X Defend	550
Paralyze Heal	200	X Speed	350
Poké Ball	200		

RUTA 104A → CIUDAD PETALBURG / ↑ BOSQUES DE PETALBURG



Entrenadores de la Ruta 104A

(05) **Youngster Billy**
Seedot GRS ♂ L6 / Taillow NRM FLY ♂ L8

(06) **Rich Boy Winston**
Zigzagoon NRM ♂ L7





Entrenadores de bosques Petalburg

07	**Bug Catcher Lyle**	Wurmple BUG ♂ L3 (x6)
08	**Bug Catcher James**	Nincada BUG GRD ♂ L8

Tu primer encuentro con los equipos Aqua/Magma





En los bosques, encontrarás al equipo Magma (Versión Ruby) o al equipo Aqua (Versión Sapphire). Un miembro del equipo tratará de robarle cosas al investigador Devon. Acude en su rescate para hacer un nuevo amigo y obtener un regalo.



Grunt Magma
Poochyena DRK ♂ L9



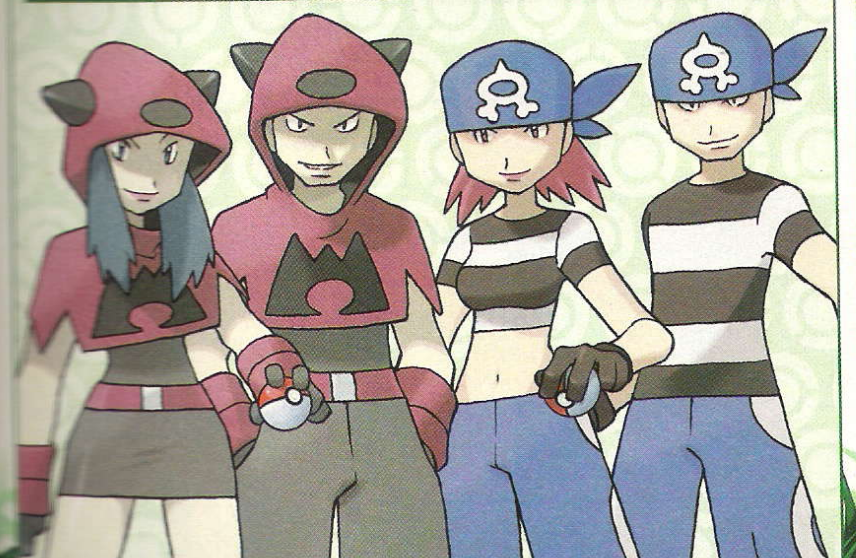
Grunt Aqua
Poochyena DRK ♂ L9

TEAM MAGMA Y TEAM AQUA: ¿SOLO INCOMPRENDIDOS?

En la versión Ruby deberás librar varias batallas con el equipo Magma, quienes quieren incrementar la tierra del planeta. En la versión Sapphire encontrarás al equipo Aqua, ellos piensan inundar el planeta. Ambos piensan que le hacen un favor al mundo. Sea la versión que juegues, te toparás con el equipo en los mismos lugares.

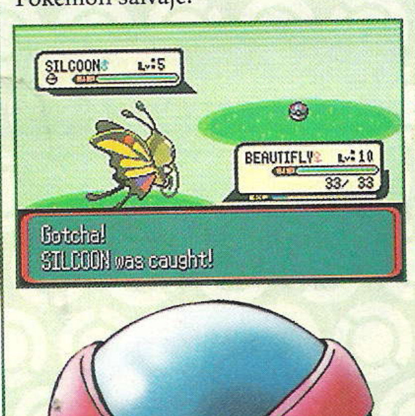


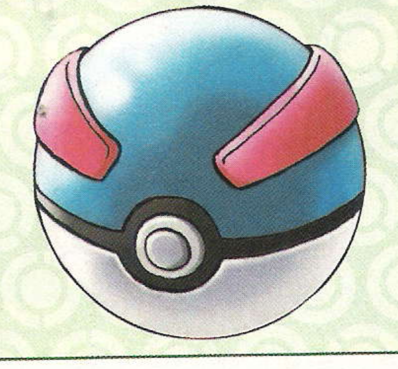


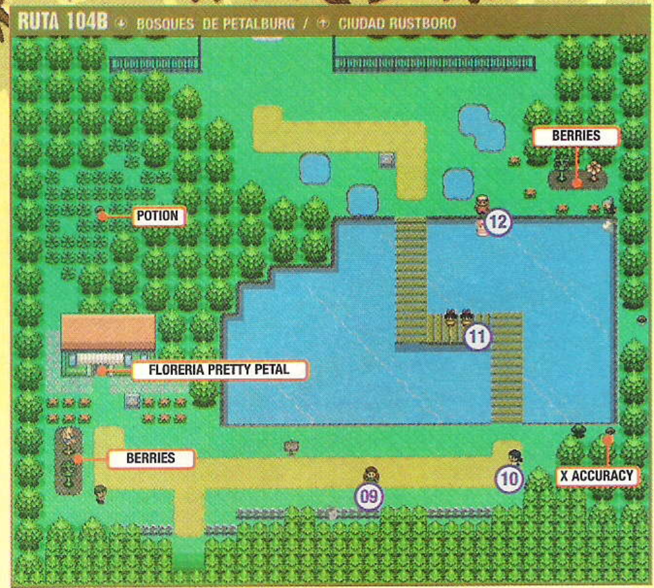


GREAT BALL

En agradecimiento por salvarlo, el investigador Devon te dará una Great Ball, la cual es una Poké Ball con un mayor chance de capturar a un Pokémon salvaje.







Detente a oler las rosas



Cuando salgas de los bosques de Petalburg al norte de la Ruta 104, detente en la florería Pretty Petal. Aprenderás más sobre las Berries y obtendrás la Wailmer Pail y un par de Berries nuevas de la tienda. Si riegas una planta con la Wailmer Pail, la planta producirá Berries adicionales cuando florezca.

Entrenadores de la Ruta 104B

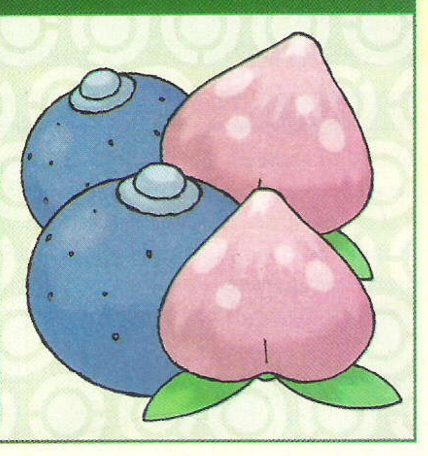
09	**Lady Cindy** Zigzagoon NRM ♀ L7
10	**Lass Haley** Lotad WTR GRS ♀L7 / Shroomish GRS ♀ L7
11	**Twins Gina and Mia** Lotad WTR GRS ♂L8 / Seedot GRS ♂ L8
12	**Fisherman Ivan** Magikarp WTR ♂ L6 (x3)

PLANTALAS, NO TE LAS COMAS DE BOTANA

Piensa dos veces en plantar las Berries en lugar de acabártelas. Una Berry plantada crece en un árbol que da el mismo tipo de Berries. Algunas Berries son más raras que otras. Si plantas una de ellas, podrás cosechar las Berries del árbol y repetir el ciclo para que la Berry sea comúnmente disponible.







VOLTEANDO LA MAREA EN LAS BATALLAS DOBLES

En la Ruta 104, enfrentará tu primer batalla contra dos entrenadores al mismo tiempo. En estas batallas cada entrenador enviará un Pokémon cada quien y no continuarán con otros. Tu empezarás con dos Pokémon en el campo y podrás cambiarlos cuando quieras.



Cuando enfrentes a las gemelas Gina y Mia, tu primer Pokémon y el siguiente en la línea serán los primeros en salir a pelear. Prepara tu alineación antes de que las enfrentes y no tendrás que cambiar Pokémon en batalla.



Cada movimiento tiene un efecto específico en una batalla doble. Algunos pueden enfocar ambos o solo uno o beneficiar a ambos de tus Pokémon o solo uno. Muchos movimientos nuevos son útiles solo en batallas dobles.

SITUACION ROCOSA EN RUSTBORO

Necesitarás un poderoso equipo de Pokémon con alto nivel para derrotar al equipo de la líder Roxanne y obtener la Stone Badge en ciudad Rustboro. Mientras está aquí, te encontrarás de nuevo con el equipo Magma o Aqua, ¡así que mantente en guardia!

Consigue ítems para la batalla socializando



Antes de enfrentar a Roxanne, visita a todos en Rustboro. Muchos ciudadanos te darán ítems. El más importante es en Cutter's House, donde te dan la HM 01 (Cut), la cual podrás usar después de obtener la Stone Badge. También obtén la Quick Claw de la Trainer's School. Puede darles una ventaja a tus Pokémon en batalla.

Acaba con el gimnasio de Rustboro



Roxanne es conocida por usar Pokémon tipo Rock, al igual que los entrenadores del gimnasio. Puedes ganarles fácilmente si usas Pokémon que tengan ataques Grass, Water o Fighting. Después de que derrotes a Roxanne, ganarás la Stone Badge y la TM 39 (Rock Tomb).

GIMNASIO DE RUSTBORO





Entrenadores del gimnasio Rustboro

(13) **Youngster Josh**
Geodude RCK GRD ♂ L10 / Geodude RCK GRD ♂ L8 / Geodude RCK GRD ♂ L6

(14) **Youngster Tommy**
Geodude RCK GRD ♂ L11

(15) **Leader Roxanne**
Geodude RCK GRD ♀ L14 / Nosepass RCK ♀ L15
Obtienes la League Stone Badge y la TM 39

POKéMON MART DE CIUDAD RUSTBORO

Antidote	100	Repel	350
Escape Rope	550	Super Potion	700
Paralyze Heal	200	X Attack	500
Poké Ball	200	X Defend	550
Potion	300	X Speed	350

GimnasioRustboro: Pokémon recomendados contra Roxanne



Probablemente no tengas Pokémon con ataques de tipo Fighting cuando llegues con Roxanne, pero aquellos con ataques Grass o Water te servirán mucho. Lotad aprende el ataque Grass Absorb al nivel 7 y Shroomish lo sabe cuando lo atrapas.

ENSEÑA A TU POKéMON UN NUEVO MOVIMIENTO



Una Technical Machine (TM) como Rock Tomb (TM 39) enseñará a un Pokémon un nuevo movimiento. Activa la TM para saber qué Pokémon de tu equipo pueden aprender el movimiento. A diferente de una Hidden Machine, una TM puede usarse una sola vez.



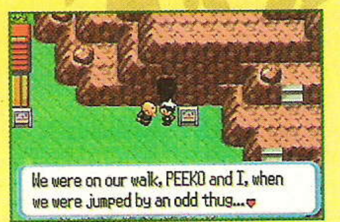
Una Hidden Machine (HM) como Cut (HM 01) enseñará a un Pokémon un nuevo movimiento que podrá usar en batalla o para explorar el mundo. Por ejemplo, Cut es un poderoso movimiento en batalla y permite a un Pokémon cortar árboles que bloquean caminos ocultos.

ATRAPANDO AL LADRON

En una rápida persecución del ladrón de caminos

Después de que derrotes al líder de gimnasio, presenciarás una más de las fechorías del equipo Magma o Aqua. Ellos robarán los Devon Goods y tu debes recuperarlos.





Tan pronto como salgas del gimnasio, verás el crimen. El ladrón, un Grunt, escapará seguido por el investigador Devon. Alcanza a la víctima del robo en la Ruta 116 y él te pedirá que recuperes el paquete robado del ladrón, así que dirígete al cercano Rusturf Tunnel.









Grunt Aqua
Poochyena DRK ♂ L11

En persecución del ladrón de Pokémon



Después de que pases las batallas de la Ruta 116, que está llena de entrenadores, habla con Mr. Briney afuera de Rusturf Tunnel. El te dará una razón más para detener al Grunt, el robó su Wingull. Dirígete dentro para acorralarlo y derrotarlo. Liberarás al Wingull y obtendrás los Devon Goods.

Regresa los Devon Goods



El agradecido investigador Devon te pedirá que se los lleves al Captain Sternin en ciudad Slateport. También te presentará a Mr. Stone, el presidente de Devon Corporation, quien te dará una carta para entregársela a Steven en Dewford. Además te obsequiará el Poké Nav.

Zarpa hacia Dewford



Después de obtener la carta y los Devon Goods, regresa a la casa de Mr. Briney en la Ruta 104. Como agradecimiento por rescatar a su Wingull, el marinero te llevará al pueblo Dewford en su bote. Después de entregar la carta, te transportará entre Dewford, Slateport y su casa en la Ruta 104.

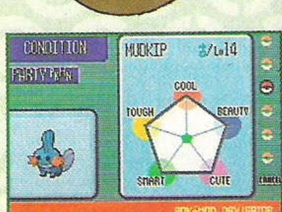
USANDO EL POKéNAV

El mapa de Hoenn que trae el Poké Nav te será de gran utilidad en tus primeros viajes. También puedes checar el monitor de condiciones y llevar un registro de los entrenadores que has enfrentado en tu jornada.





Ya has recorrido un largo camino al momento de obtener el Poké Nav. Usa el mapa de Hoenn para ver en dónde has estado y los que no has visitado. Puedes ver el acercamiento de una ciudad para ver qué clase de lugares y edificios tiene. Estos detalles te ayudarán a darte una idea de a dónde ir en tu siguiente movimiento.



Usa el monitor de condiciones para ver el status Cool, Tough, Beauty, Smart y Cute de tus Pokémon. Esta información la usarás en los concursos.



La opción Trainer's Eyes te permite ver los entrenadores que has enfrentado y los que están listos para una revancha, aquí puedes checar todo esto.

LA ENTREGA ESPECIAL SE COMPLICA

El pueblo Dewford es una isla tan pequeña que pensarás que será fácil entregar la carta. Pero como Steven no anda por aquí, mejor deberás ir a derrotar al líder del gimnasio local mientras tanto.

Prepárate para un poco de buena pesca



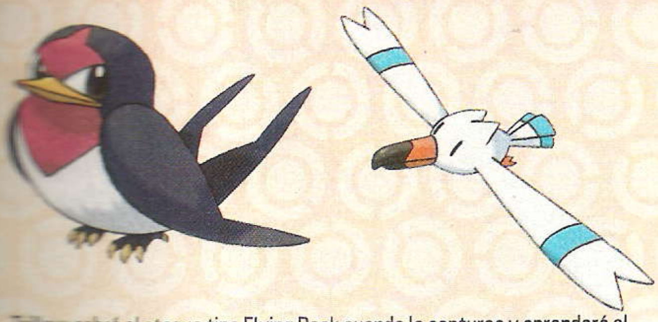
Habla con el niño al sur del muelle de Dewford para obtener la Old Rod. Con ella podrás pescar Pokémon acuáticos en cualquier agua. Cuando veas que hay burbujas, significa que un Pokémon está en la línea, presiona A para jalarlo. Pelea con el Pokémon para que lo debilites y lo puedas capturar.

Derrota a Brawly y sus seguidores



El líder de gimnasio local, Brawly usa Pokémon tipo Fighting. Vencerlo es difícil, porque algunos miembros usan Pokémon tipo Fighting y Psychic. Para derrotarlos, usa Pokémon tipo Flying. Cuando derrotes a Brawly, ganarás la Knuckle Badge y la TM 08 (Bulk Up).

Gimnasio Dewford: Pokémon recomendados para derrotar a Brawly



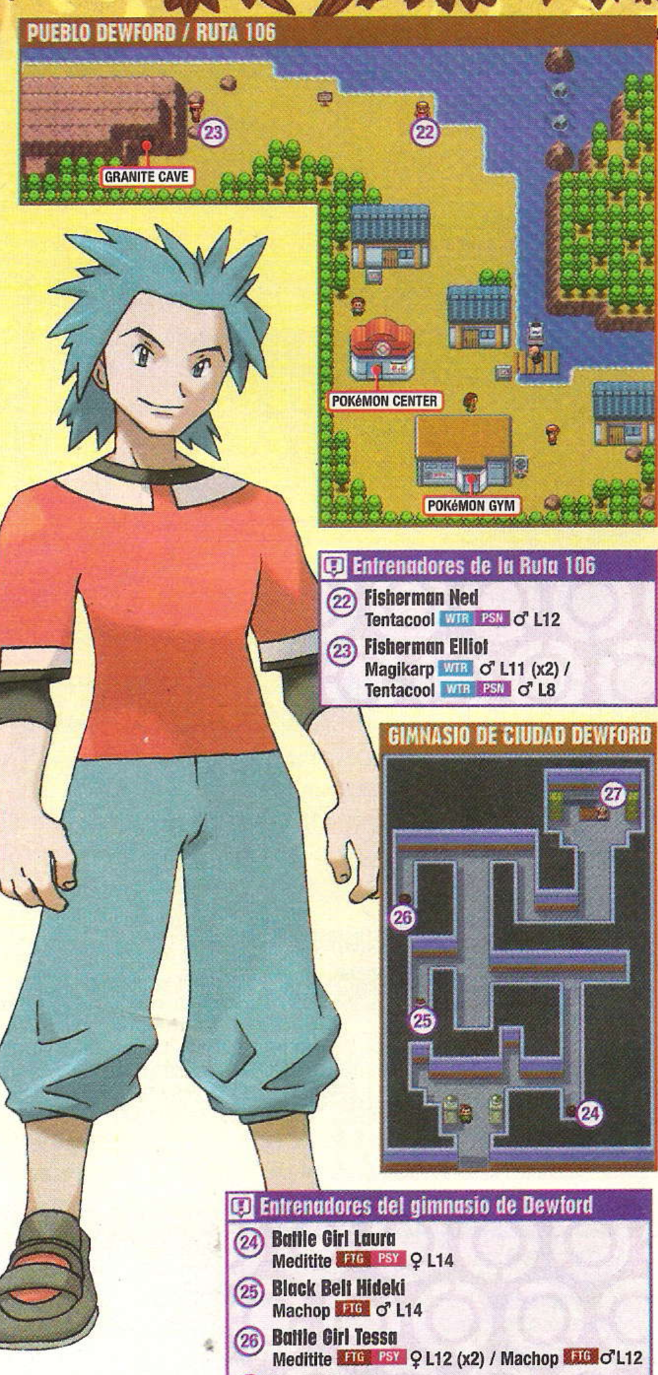
Taillow sabrá el ataque tipo Flying Peck cuando lo captures y aprenderá el aun más fuerte Wing Attack al nivel 13, al igual que Wingull. Sube de nivel ambos Pokémon antes de que enfrentes a Brawly.

LAS ENTREVISTAS TE HACEN LA MAYOR ATRACCION

Los reporteros y la gente del pueblo te pedirá que hables sobre tus batallas. Tu respuesta hará que surgan rumores en todo Hoenn, gracias a la televisión. Cuando te conectes con otra persona en el Pokémon Cable Club Record Corner, ilas entrevistas de TV de tus batallas y de tus amigos aparecerán en las televisiones de ambos juegos!







Entrenadores de la Ruta 106

(22) **Fisherman Ned**
Tentacool WTR PSN ♂ L12

(23) **Fisherman Elliot**
Magikarp WTR ♂ L11 (x2) / Tentacool WTR PSN ♂ L8

Entrenadores del gimnasio de Dewford

(24) **Battle Girl Laura**
Meditite FTG PSY ♀ L14

(25) **Black Belt Hideki**
Machop FTG ♂ L14

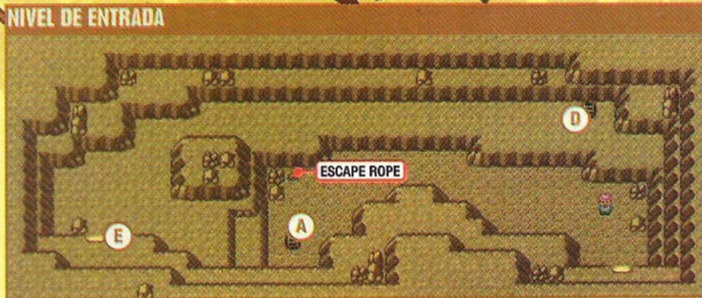
(26) **Battle Girl Tessa**
Meditite FTG PSY ♀ L12 (x2) / Machop FTG ♂L12

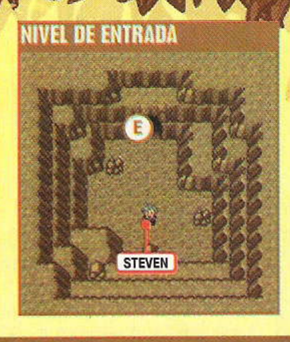
(27) **Leader Brawly**
Machop FTG ♂ L17 / Makuhita FTG ♂ L18
Obtienes la League Knucle Badge y la TM 08

Iluminando la Granite Cave



Habla con el sujeto dentro de la entrada de la cueva para que obtengas la HM 05 (Flash). El te dirá que Steven usó recientemente el Flash para iluminar el camino de las cuevas. Una vez que tengas la Knucle Badge, uno de tus Pokémon puede usar el movimiento.

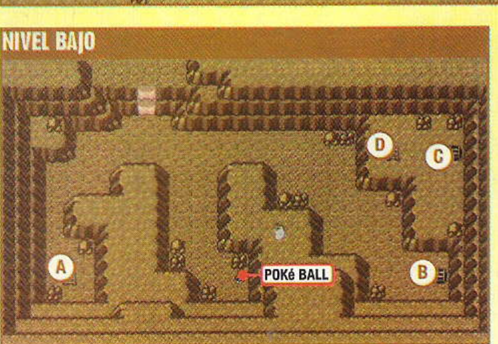




El curso de Courier







NIVEL MAS BAJO

Encontrarás a Steven dentro de la cueva. El te cambiará la TM 47 (Steel Wing) por la carta. Regresa a Rustboro y dile a Mr. Stone que entregaste la carta. El te dará el Exp. Share, un asombroso ítem.

EL ULTIMO RECURSO PARA LADRONES

Dirígete a Slateport para entregar los Devon Goods al Captain Stern. Deberás enfrentar un gran número de entrenadores Pokémon en el camino a la ciudad. Una vez dentro de Slateport, el equipo Magma/Aqua intentará una vez más obtener los Devon Goods.



Haciendo olas en la casa Seashore



Cura a tus Pokémon en el Pokémon Center local antes de entrar en la casa Seashore. Dentro enfrentarás a tres duros entrenadores para llegar con un hombre que te dará seis Soda Pops, que recuperan 60 HP/ Después, él mismo te venderá los que gustes.



Entrenadores de Seashore House

28	**Tuber Simon** Azurill WTR ♀ L12 / Marill WTR ♂ L12
29	**Beauty Johanna** Goldeen WTR ♀ L13
30	**Sailor Dwayne** Wingull WTR FLY ♂ L11 / Machop FTG ♂ L11 / Tentacool WTR PSN ♂ L11





Entrenadores de la Ruta 109

31	**Sailor Huey** Machop FTG ♂ L14
32	**Sailor Edmond** Wingull WTR FLY ♂ L12 (x2) / Machop FTG ♂ L12
33	**Tuber Ricky** Zigzagoon NRM ♂ L14
34	**Tuber Lola** Azurill WTR ♀ L13 (x2)

Llega a ciudad Slateport y visita el Museo



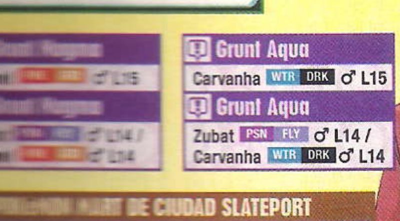


Antes de que busques al Captain Stern, visita a todos los ciudadanos para conseguir ítems. Ahora habla con el asistente de Stern, Dock en la bdega. El no sabrá dónde está Stern. Dirígete al Oceanic Museum. Su larga línea ya no estará, entra para que te enteres de un par de datos acuáticos.

[illegible] del museo exhiben malos modales



Grunts del equipo Magma/Aqua estarán dentro del museo. El ladrón que perseguiste antes te reconocerá y te arrojará la TM 46 (Thief) y escapará. Sube las escaleras para encontrar al Captain Stern. Para completar la entrega, deberás deshacerte de más Grunts que buscan quedarse con los Goods.



[illegible]	
[illegible] [illegible]	♂ L15

Grunt Aqua	
Carvanha WTR DRK	♂ L15

[illegible]	
[illegible] [illegible]	♂ L14 /
[illegible] [illegible]	♂ L14

Grunt Aqua	
Zubat PSN FLY	♂ L14 /
Carvanha WTR DRK	♂ L14

[illegible] DE CIUDAD SLATEPORT

[illegible]	100	Poké Ball	200
[illegible]	550	Potion	300
[illegible]	600	Repel	350
[illegible]	50	Super Potion	700
[illegible]	200		

[illegible] DE CIUDAD SLATEPORT: DOLL SHOP

[illegible]	[illegible]	Skitty Doll	3,000
[illegible]	[illegible]		

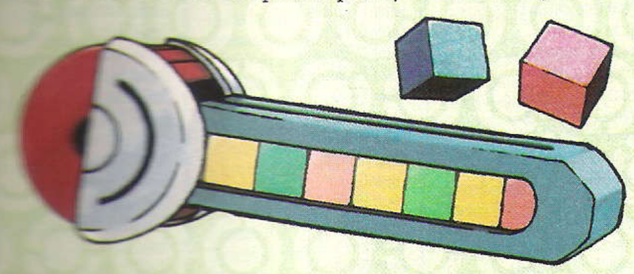
[illegible] DE CIUDAD SLATEPORT: ENERGY GURU

[illegible]	[illegible]	Iron	9,800
[illegible]	[illegible]	Protein	9,800
[illegible]	[illegible]	Zinc	9,800



[illegible] Y EL CAMPEONATO POKéMON

[illegible] Pokémon, la nueva manera de competir con otros [illegible], se llevan a cabo en todo Hoenn. Por ahora no tendrás [illegible] para entrar en los concursos de nivel alto de [illegible], pero puedes checar lo que vendrá. Obtén un Poké [illegible] de la chica del primer piso ¡y checa la Berry Blender!





Hasta cuatro personas pueden conectarse para usar el Berry Blender o puedes usarla con los NPC. Cada usuario pone una Berry y deben presionar un botón en el momento correcto para acelerar el moledor. El resultado final es un Poké Block.



Ciertos tipos de Poké Blocks incrementan permanentemente alguna de las condiciones de tu Pokémon (como la belleza, por ejemplo). Para tener más influencia en los concursos (como en el de belleza), los entrenadores deben crear y alimentar a sus Pokémon con los Poké Blocks correctos.

LA IMPACTANTE VERDAD

Pokémon Ruby y Sapphire contienen una cantidad extensa de tiempo de juego. El camino recorrido es apenas el principio y el siguiente líder de gimnasio, Wattson te demostrará que es demasiado electrificante para ser tocado. No creas que el equipo Magma/Aqua se ha retirado después de la derrota, ellos tienen más planes bajo la manga. En el siguiente mes, los enfrentaremos de nuevo, ¡así que entrena a tus Pokémon!

AGRADECEMOS

Muchísimas gracias a todos los lectores que participaron en nuestro concurso de aniversario. Gracias a todos ustedes hemos cumplido once años de llevarles lo más relevante del mundo de Nintendo y con tu apoyo y preferencia, esperamos cumplir muchos años más. Todas sus respuestas nos ayudan mucho a saber sus inquietudes y peticiones y tengan por seguro que serán tomadas en cuenta para aumentar la calidad de nuestra revista. A nombre de todo el Staff de Club Nintendo, te reiteramos nuestro agradecimiento y esperamos contar con tu preferencia. Los nombres están acomodados alfabéticamente, no como fueron llegando sus cuestionarios.

CONCURSO XI ANIVERSARIO



Aarón A. Villalobos N.
Aarón Briseño G.
Aarón Montoya S.
Aarón Rivas M.
Abdiel Ruiz R.
Abel Ramos M.
Abraham A. Tejeda
Abraham Aguilar P.
Abraham Alcántara S.
Abraham Fernández R.
Abraham González H.
Abraham J. Díaz L.
Abraham Juárez C.
Abraham Popocatl T.
Abraham Venegas S.
Abraham Villanueva G.
Adao Y. Avalos V.
Adolfo González V.
Adolfo Hernández V.
Adolfo R. Almazán S.
Adolfo Santiago M.
Adonai Figueroa L.
Adrian A. Cruz J.
Adrián A. Cruz J.
Adrián A. Garza M.
Adrián Becerra C.
Adrián de la Rosa S.
Adrián E. Bassols D.
Adrián E. Loya O.
Adrián Garza D.
Adrián Hernández O.
Adrián Marroquín G.
Adrián Martínez G.
Adrián Ortega S.
Adrián Rossino M.
Adriana del Carmen Tec P.
Agustín Pérez C.
Alan A. Acosta C.
Alan A. Molina G.
Alan Espadas A.
Alan F. Guzmán R.
Alan G. Tecpoyotl V.
Alan González A.
Alan González B.
Alan Inube G.
Alan López P.
Alan Lujan L.
Alan Martínez A.
Alan O. Ramírez H.
Alan R. García C.
Alan Santuario T.
Alba L. Jiménez R.
Alberto A. Hernández M.
Alberto Alvarez A.
Alberto Campos E.
Alberto E. Hernández R.
Alberto Flores M.
Alberto M. Robles R.
Alberto Paciano R.
Alberto S. Flores B.
Alberto Serrano G.
Aldo A. Marroquín F.
Aldo Azuara M.
Aldo Brindis M.
Aldo F. Rodríguez V.
Aldo G. Jiménez R.
Aldo K. Dueñas O.
Aldo S. Salinas R.
Aldo Villagrán F.
Alecc E. Meunier G.
Alejandro B. Robles A.
Alejandro Bernal A.
Alejandro Bravo B.
Alejandro Cabral S.
Alejandro Campos V.
Alejandro Cancino R.
Alejandro Castellano
Alejandro Castillo F.
Alejandro D. Camarena G.
Alejandro Figueroa M.
Alejandro Fuerte P.
Alejandro García C.
Alejandro García O.
Alejandro González C.
Alejandro Granadino
Alejandro Hernández S.
Alejandro J. Meza S.
Alejandro J. Montiel V.
Alejandro Liva C.
Alejandro López T.
Alejandro Márquez R.
Alejandro Martínez S.
Alejandro Mata S.
Alejandro Monclova O.
Alejandro Montiel S.
Alejandro Osorio R.
Alejandro Perales G.
Alejandro Pérez C.
Alejandro Pizano P.
Alejandro Prado A.
Alejandro Ramírez C.
Alejandro Salaido M.
Alejandro V. Girón.
Alejandro Valenzuela M.
Alejandro Vega U.
Alexis Cervantes V.
Alexis de Jesús Hernández D.
Aléxis Farías A.
Alexis González F.
Alexis Gutiérrez D.
Alexis I. Moreno R.
Alexis Martín del Campo A.
Alexis Serrano C.
Alfonso Arias S.
Alfonso Bolaños T.
Alfonso González G.
Alfonso González M.
Alfonso Martínez B.
Alfonso R. Pech G.
Alfonso Rodríguez M.
Alfonso Rodríguez V.
Alfonso Vázquez P.
Alfredo A. Ferrebut S.
Alfredo Brambila A.
Alfredo Espinoza M.
Alfredo García M.
Alfredo J. Gómez M.
Alfredo Mejía P.
Alfredo Sánchez S.
Alfredo Sánchez Z.
Alfredo Trejo L.
Alfredo Zárate S.
Alger N. Escobar S.
Alí Zamora R.
Alonso D. González G.
Alonso M. Gallardo V.
Alonso Pasco G.
Alonso Rosas M.
Alvaro A. Rodríguez H.
Alvaro Castillo B.
Alvaro Cerda H.
Alvaro R. García R.
Alvaro R. Segura Z.
Amaury Govea R.
Ana L. Cedeño C.
Anahí A. Alfaro R.
Anaid J. Gutiérrez M.
Analy Garay C.
Andrés Cortés S.
Andrés E. Avila O.
Andrés E. Vargas M.
Andrés G. Flores V.
Andrés García R.
Andrés Gómez A.
Andrés H. Martínez A.
Andrés Juárez C.
Andrés M. Nieves
Andrés Morales G.
Andrés N. Frutis R.
Andrés Trasosheros E.
Andrés Zamora P.
Angel Abraham
Angel de Jesús Valtierra G.
Angel E. Castañeda C.
Angel E. Rodríguez F.
Angel Esparza O.
Angel G. Ureyra C.
Angel I. G. Ulloa G.
Angel I. Hernández A.
Angel M. Barrera L.
Angel Nevarez R.
Angel Riquelme B.
Angel Santillán N.
Angela L. Trujillo G.
Angela M. Chapa O.
Antonio Baena C.
Antonio D. González M.
Antonio D. Marín G.
Antonio de Jesús Peláez
Antonio E. San Pedro V.
Antonio Espíritu Santo R.
Antonio Lemus L.
Antonio Meza G.
Antonio Raya P.
Antonio Uribe P.
Antonio Vidal V.
Antonio Zepeda L.
Anuar Soto S.
Apolo Lujano C.
Aram Graciano R.
Argenis J. Rojas R.
Ariel A. García R.
Armando Ayala C.
Armando Hernández L.
Armando Juárez H.
Armando L. Díaz H.
Armando Moncada C.
Armando Pérez H.
Armando Ruiz G.
Armando Torres C.
Armando Villalobos E.
Arturo Cortés D.
Arturo Cruz D.
Arturo E. Sánchez C.
Arturo López A.
Arturo M. A. Jiménez M.
Arturo Méndez M.
Arturo Robles D.
Arturo Trejo V.
Arturo Vega G.
Arturo Videl A.
Arturo Viguerias B.
Atzumi A. Rojas G.
Augusto J. Avila U.
Ayax E. Adrián D.



Balaam de Lor Gálvez L.
Baltazar A. Latournedie P.
Beatriz A. Orduña R.
Beatriz H. Reyes M.
Benito A. Fuentes M.
Benjamín Aguilar T.
Benjamín de la Rosa O.
Benjamín E. Morales L.
Benjamín García N.
Benjamín Ronzón H.
Bernardo Arredondo C.
Betín A. González S.
Boris Padilla R.
Brandon Arriaga R.
Brandon Rojas B.
Braulio Armenta L.
Brenda C. Sotelo E.
Brian A. Ochoa O.
Brian E. Martínez O.
Brian Magallón P.
Brian Peet
Bricio Constantino T.
Bruno Cornejo H.
Bruno de la Fuente A.
Bruno de la Sota S.
Bruno E. Moreno C.
Bruno J. Santana P.
Bryan Portillo
C. Alexei Bonilla P.
Carina Flores M
Carlo A. Rodríguez Z.
Carlo D. Carrillo P.
Carlo J. Cortés C.
Carlos A. Alvarado R.
Carlos A. Belmont G.
Carlos A. Corralejo R.
Carlos A. del Angel P.
Carlos A. Durán D.
Carlos A. Fuentes C.
Carlos A. González V.
Carlos A. López L.
Carlos A. Mata S.
Carlos A. Moreno A.
Carlos A. Ramírez G.
Carlos A. Rodríguez Q.
Carlos A. Sánchez B.
Carlos A. Sandoval F.
Carlos A. Torres F.
Carlos A. Zamorano M.
Carlos Alegría G.
Carlos C. Cortés S.
Carlos Cajero Z.
Carlos Carrasco S.
Carlos Castillo C.
Carlos D. Manzano G.
Carlos D. Rodríguez L.
Carlos de Jesús González G.
Carlos de la Rosa V.
Carlos Domínguez H.
Carlos E. Acevedo G.
Carlos E. Canto F.
Carlos E. Hernández V.
Carlos E. López F.
Carlos E. Montes R.
Carlos E. Palacios S.
Carlos E. Prado V.
Carlos E. Sánchez L.
Carlos E. Santana L.
Carlos F. Mora V.
Carlos G. Alonso G.
Carlos G. Vásquez G.
Carlos H. Berrelleza
Carlos H. Giordano T.
Carlos Herrera
Carlos I. Castillo S.
Carlos I. Hernández M.
Carlos I. Nieblas A.
Carlos J. Toriello G.
Carlos Juárez L.
Carlos Labastida H.
Carlos M. Del Angel M.
Carlos M. Jaramillo E.
Carlos M. Talavera H.
Carlos Manjarrez F.
Carlos Méndez A.
Carlos O. Camacho S.
Carlos Osorio V.
Carlos Pérez M.
Carlos Pérez O.
Carlos R. Morones H.
Carlos R. Ricaño R.
Carlos Violante D.
Carlos Xu Yu
Carolina Arce V.
Carolina D. Angel R.
Celso G. López T.
César A. Cedeño A.
César A. Correa M.
César A. Gallegos C.
César A. Guerrero N.
César A. Morales P.
César A. Ortega R.
César A. Palafox G.
César A. Robelo B.
César Becerril M.
César D. Bravo V.
César D. Ruedas F.
César E. Arellano L.
César E. Báez M.
César E. Campuzano D.
César E. Toriello S.
César G. Peña T.
César G. Torres H.
César Gutiérrez M.
César I. Cruz V.
César L. González A.
César Mata L.
César Mora B.
César Orozco Z.
César Paredes S.
César Pérez A.
César Rosas M.
César Salazar V.
Christian A. Cortéz M.
Christian A. Peralta A.
Christian Barrientos E.
Christian E. Escatel P.
Christian F. Madrigal C.
Christian G. Pérez M.
Christian G. Vásquez E.
Christian H. Torres M.
Christian López D.
Christian López D.
Christian M. Alamilla A.
Christian Richard C.
Christopher R. Mc Laughlin H.
Claudio A. Huitrón P.
Clauido Araya G.
Clemente Parra H.
Clifford L. Hernández M.
Cristhian A. Ferreyra C.
Cristian A. Martínez A.
Cristian A. Ramírez R.
Cristian A. Soto C.
Cristian C. Villagomez C.
Cristian G. Calderón B.
Cristian J. Martínez C.
Cristian Rodríguez C.
Cristian Rodríguez S.
Cristo F. Zapata P.
Cristóbal Moreno G.
Cristopher Franco S.
Cristopher H. Herrera M.
Cristopher Moedano G.
Cristopher R. Barajas M.
Cruz A. Nuñez M.
Cuauhtémoc Hernández H.



Dagoberto López D.
Daimon U. Abarca O.
Dalai A. Anaya C.
Dalai Q. Anaya C.
Dalia Astudillo L.
Damir E. Vázquez R.
Daniel A. Hernández M.
Daniel A. Ponce de León
Daniel Anaya C.
Daniel B. León A.
Daniel Camacho L.
Daniel Chacón L.
Daniel D. García R.
Daniel E. Favela F.
Daniel E. Luna R.
Daniel E. Martínez R.
Daniel E. Valdepeña C.
Daniel E. Velázquez H.
Daniel Estrada R.
Daniel F. Cortés T.
Daniel G. Enríquez H.
Daniel Gómez B.
Daniel I. Linares M.
Daniel I. López V.
Daniel J. Aguirre P.
Daniel Jiménez G.
Daniel Martínez N.
Daniel Martínez N.
Daniel Mesía H.
Daniel Quevedo G.
Daniel R. Fernández V.
Daniel R. Gallegos P.
Daniel Ramírez H.
Daniel Ramírez M.
Daniel Rodríguez R.
Daniel Ruiz A.
Daniel Salazar S.
Daniel Sánchez P.
Daniel Sandoval A.
Daniel V. Lugardo C.
Daniel Villareal R.
Daniel Wong B.
Daniela Mariero L.
Daniháan B. Salinas A.
Danneth F. Rodríguez D.
Darío Ibarra M.
David A. Alvarez M.
David A. Camacho C.
David A. Escamilla A.
David A. Galindo R.
David A. González O.
David A. Hernández V.
David A. Montero S.
David A. Rodríguez P.
David A. Rosales G.
David A. Rosas P.
David A. Serrano R.
David Alonso B.
David Arreola B.
David Castillo A.
David de la Rosa G.
David E. García B.
David E. Saldivar G.
David F. Flores M.
David Figueroa G.
David García G.
David Gómez C.
David González C.
David I. López G.
David M. García Y.
David Martínez R.
David Maycotte C.
David Morales C.

David Muñoz G.
David O. Blanco F.
David O. Cisneros S.
David O. Miranda R.
David Ordóñez H.
David Puente A.
David Ramos O.
David Robledo A.
David Rosas H.
David S. González C.
David Tellez B.
Deborah Vega M.
Delia I. Morales P.
Denisse A. Acuña U.
Diego A. Arana C.
Diego A. Ascencio A.
Diego A. Escárcena F.
Diego A. Mendoza V.
Diego A. Nava C.
Diego A. Reyes S.
Diego A. Rodríguez S.
Diego A. Sotelo G.
Diego Aguilar P.
Diego Barroso S.
Diego C. López A.
Diego Cid O.
Diego E. Berra S.
Diego E. López L.
Diego G. de la Cruz S.
Diego García R.
Diego J. González R.
Diego Lechuga M.
Diego Loera S.
Diego M. Rosales G.
Diego Navarrete M.
Diego O. Nava M.
Diego R. Ortega D.
Diego Rodríguez O.
Diego V. Aldana D.
Diego Vázquez H.
Dionicio A. Monsivaiz V.
Donnet Güemes O.
Donovan Islas S.
Dorian G. Díaz S.
Duque Santiago P.
Ebenezer López M.
Eddie Monroy P.
Eden I. Torres Olvera
Eder A. Ramírez T.
Eder Hernández A.
Eder Morán G.
Eder S. Gómez R.
Edgar A. Barrera A.
Edgar A. Batres M.
Edgar A. García L.
Edgar A. Herrera Perera
Edgar A. Kihara C.
Edgar A. Mendoza B.
Edgar A. Obregón T.
Edgar A. Pérez A.
Edgar Anguiano M.
Edgar Arcos H.
Edgar Cisneros P.
Edgar Cruz A.
Edgar Cruz A.
Edgar E. Ochoa B.
Edgar F. Martínez D.
Edgar F. Mellado A.
Edgar G. Gutiérrez L.
Edgar Gamboa M.
Edgar Gamez R.
Edgar I. Fragoso P.
Edgar I. López A.
Edgar I. Ojeda C.
Edgar J. Tinajero M.
Edgar Loaiza C.
Edgar M. Zaldivar G.
Edgar Marabel G.
Edgar O. Moran V.
Edgar O. Silva F.
Edgar O. Villa S.
Edgar Pérez C.
Edgar Pimentel G.
Edgar R. Sampere R.
Edgar S. Oliva G.
Edgardo J. Cuervo U.
Edgardo Martínez V.
Edith R. Rivera A.
Edmundo A. Velázquez
Edmundo Rubio V.
Edson R. Jardón F.
Eduardo A. Cabrera G.
Eduardo A. Herrera S.
Eduardo Aguilar Q.
Eduardo Alonso C.
Eduardo Ararza P.
Eduardo Ascanio C.
Eduardo Borbora B.
Eduardo Castañeda O.
Eduardo Dávalos M.
Eduardo de la Rosa B.
Eduardo del Castillo C.
Eduardo E. Moreno
Eduardo F. García V.
Eduardo Falcón M.
Eduardo G. La Madrid G.
Eduardo Godínez S.
Eduardo H. Kassab C.
Eduardo J. Garza V.
Eduardo Laurent G.
Eduardo López M.
Eduardo M. Navarrete M.
Eduardo Martínez H.
Eduardo Mejia A.
Eduardo Ramírez M.
Eduardo Ramos A.
Eduardo Remes M.
Eduardo Rodríguez S.
Eduardo Sanchéz B.
Eduardo Sánchez C.
Eduardo Terrazas S.
Eduardo Toledo V.
Eduardo V. Talavera M.
Eduardo Vera R.
Eduardo Zepeda R.
Edwin A. Arizmendi G.
Efraín Torres O.
Efrén Sánchez G.
Eijiro J. C. Salvador T.
Elí A. Cuellar G.
Elias de los Santos D.
Elías Rodea M.
Eligio González F.
Eliu Reyes R.
Elliot A. López G.
Elvia R. Melgoza D.
Emiliano Guzman G.
Emilio Pérez P.
Emilio Reyes R.
Emilio S. Martín C.
Emilio Stefani
Emmanuel A. Herrera C.
Emmanuel A. Osnaya A.
Emmanuel A. Ruiz C.
Emmanuel Ballesteros G.
Emmanuel Fernández C.
Emmanuel García L.
Emmanuel Guía Z.
Emmanuel Hernández L.
Emmanuel Lechuga L.
Emmanuel N. Ochoa J.
Emmanuel Pina J.
Emmanuel Razo C.
Emmanuel Reynoso S.
Emmanuel Sánchez C.
Enrique A. Espinoza M.
Enrique A. Vique G.
Enrique D. Estrella S.
Enrique Dávila V.
Enrique de Jesús Ruiz M.
Enrique González D.
Enrique J. Doria R.
Enrique Nájera C.
Enrique Rodríguez W.
Enrique Saavedra A.
Enrique Sánchez R.
Enrique Urquidez B.
Enrique Villalpando F.
Enrique Viveros C.
Erasto Rea U.
Eric A. Aguirre A.
Eric A. Cruz A.
Eric D. Saldaña T.
Eric F. Figueroa C.
Eric Velázquez D.
Erick C. Suárez I.
Erick Chaydez S.
Erick D. Soto C.
Erick de Jesús Gutiérrez H.
Erick Esparza Delgadillo
Erick F. García H.
Erick F. Olguín B.
Erick F. Sandoval P.
Erick F. Torres L.
Erick Figueroa S.
Erick Hernández G.
Erick J. Valdés H.
Erick León M.
Erick M. Hernández V.
Erick Montes S.
Erick Partida H.
Erick Pineda G.
Erick R. Valdivia O.
Erick Rangel A.
Erick Reyes V.
Erik J. Sosa G.
Erik N. González A.
Erika G. Ballinas N.
Ernesto Cabrera M.
Ernesto Flores S.
Ernesto González C.
Ernesto Hernández N.
Ernesto Jarillo N.
Ernesto Sánchez R.
Esteban A. Franco F.
Esteban D. Casillas P.
Estéban García S.
Esteban González V.
Esteban Solis C.
Eusebio Rafael R.
Ezequiel A. Saucedo M.
Ezequiel García G.
Ezequiel Villalpando H.



Fabián Arroyo P.
Fabián O. Cruz G.
Fabian Ortigoza O.
Fabricio Guerrero F.
Farid A. Benavidez
Fatima Camacho P.
Fausto R. Cárdenas R.
Federico E. Wilson G.
Federico G. Turban A.
Felipe Cadena S.
Felipe de Jesús Canto C.
Felipe de Jesús Gallardo M.
Felipe de Jesús Martínez V.
Felipe de Jesús Montelongo A.
Felipe González C.
Felipe V. Díaz G.
Félix Rodrígez M.
Fermín E. Duarte J.
Fermín Martínez C.
Fermín Revueltas C.
Fernando A. Batún X.
Fernando A. Esparza N.
Fernando A. Jiménez M.
Fernando Alvarez C.
Fernando Baltazar G.
Fernando Cañedo R.
Fernando E. González N.
Fernando Estrada M.
Fernando Flores M.
Fernando García N.
Fernando González
Fernando J. Pinedo V.
Fernando Lugo G.
Fernando Mora G.
Fernando N. Zambrano N.
Fernando Ramírez E.
Fernando Ramírez M.
Fernando Reyes R.
Fernando Sustaita A.
Fernando Torres R.
Fidel M. Díaz B.
Fidel Núñez B.
Francis A. González Z.
Francisco A. Domínguez S.
Francisco A. López V.
Francisco A. Vizcaíno B.
Francisco Castellanos B.
Francisco D. Ruiz P.
Francisco E. Alvarez B.
Francisco E. Nuñez P.
Francisco EA. Lugo B.
Francisco Figueroa C.
Francisco Franco P.
Francisco J. Castillo C.
Francisco J. Chávez D.
Francisco J. Duarte D.
Francisco J. González A.
Francisco J. Gregorio D.
Francisco J. Guizar Q.
Francisco J. Jiménez M.
Francisco J. Liébanos R.
Francisco J. López R.
Francisco J. Toscano A.
Francisco Mendoza C.
Francisco Rosales B.
Francisco Sánchez M.
Franco A. Vázquez M.
Fredy Hernández R.
Fredy I. Pérez C.
Gabriel A. Torres M.
Gabriel E. De la Torre A.
Gabriel Jiménez G.
Gabriel Luna P.
Gabriel Ramírez R.
Gabriel Romero E.
Gabriel Rubio M.
Galo Carrillo C.
Gamaliel García G.
Gaspar Paulín L.
Gerardo A. Alvarez F.
Gerardo A. Angulo L.
Gerardo A. Cabrales A.
Gerardo A. Del Carmen R.
Gerardo A. Gómez R.
Gerardo A. Zavala R.
Gerardo Brambila A.
Gerardo Castañeda I.
Gerardo de Alba y V.
Gerardo Durán M.
Gerardo García P.
Gerardo H. Varela R.
Gerardo I. Ramírez P.
Gerardo López G.
Gerardo M. Colunga B.
Gerardo Martínez R.
Gerardo Medina R.
Gerardo Mora V.
Gerardo O. Ochoa M.
Gerardo Pereda R.
Gerardo Perez P.
Gerardo Tellez S.
Gerardo Zamudio R.
Germán Castillo B.
Germán Cortés B.
Germán Ochoa B.
Gibrán I. Sánchez H.
Gibrán O. García C.
Gilberto B. Vázquez T.
Gilberto de Jesús Linares H.
Gilberto E. Espejo Z.
Gilberto E. Espinoza M.
Gilberto López A.
Gilberto M. Cuatepotzo M.
Gilberto Mondaca A.
Gino M. Sandoval P.
Giovanni A. Real G.
Giovanni E. Salinas M.
Giovanni Manzanilla C.
Gonzalo A. Vázquez B.
Gonzalo Flores F.
Guadalupe de Agustín F.
Guadalupe E. Reyna Z.
Guadalupe Niembro R.
Guillermo A. Pineda B.
Guillermo Castelián P.
Guillermo D. Santillana V.
Guillermo F. Niño Y.
Guillermo R. Sánchez C.
Guillermo S. Medina P.
Guillermo Vargas B.
Gustavo A. Córdova G.
Gustavo A. González J.
Gustavo A. Lazcano
Gustavo A. Vielma S.
Gustavo Alvarez T.
Gustavo D. Avendaño D.
Gustavo García D.
Gustavo Juárez G.
Gustavo M. Vázquez P.
Gustavo Moreno P.
Gustavo Pérez O.
Gustavo R. Sánchez P.
Gustavo Rodríguez C.
Harley Salazar A.
Harold F. Martínez P.
Hazael Gayosso M.
Hazael J. Quiñones M.
Haziel Guzmán O.
Heber Hernández L.
Heber Oviedo F.
Hécor A. Magaña
Héctor A. Borges H.
Héctor A. Contreras A.
Héctor A. Cruz A.
Héctor A. Del Moral H.
Héctor A. Gaitán I.
Héctor A. Pérez D.
Héctor A. Valera M.
Héctor Aguirre C.
Héctor D. Espinosa A.
Héctor D. Sánchez N.
Héctor de Jesús Sosa D.
Héctor E. García G.
Héctor Flores D.
Héctor G. Amaro F.
Héctor G. Morales
Héctor Guerra V.
Héctor H. Rodríguez C.
Héctor I. Gutierrez G.
Héctor I. Méndez O.
Héctor I. Zapata G.
Héctor J. Murillo
Héctor M. Castro S.
Héctor M. Flores S.
Héctor M. Martínez V.
Héctor M. Quezada E.
Héctor Martínez D.
Héctor Mexia S.
Héctor R. Hernández B.
Héctor R. Salais M.
Héctor Rojas de la Cruz.
Héctor S. Arce V.
Héctor S. Hernández S.
Héctor Serrano C.
Héctor Treviño E.
Héctor U. Nolazco E.
Héctor Valderrábano G.
Helge Ruffer R.
Helios Alcaraz R.
Herbian Q. Hernández Q.
Heriberto Esmeralda O.
Hilhyed J. Salmerón A.
Hiriam Vega S.
Hiroshi Arguello D.
Hoderi Rodríguez G.
Homero de Jesús de León D.
Homero Valenzuela A.
Horacio Torres Chávez
Hugo A. Arias I.
Hugo A. Mendoza P.
Hugo A. Navarrete A.
Hugo A. Rojas L.
Hugo C. Somellera C.
Hugo E. Arias G.
Hugo E. Santiago M.
Hugo F. Real B.
Hugo Gallo R.
Hugo I. Delabra R.
Hugo I. Soriano
Hugo J. M. González O.
Hugo R. Juárez H.
Hugo R. Velasco V.
Hugo Soto P.
Humberto A. López E.
Humberto A. López G.
Humberto A. Pérez R.
Humberto Balcazar E.
Humberto Santoyo R.
Iannis Ortega G.
Ignacio Gómez D.
Ignacio González L.
Ignacio Martinez Z.
Ignacio Morales S.
Ignacio Ocampo R.
Ignacio Samora P.
Ignacio Silva G.
Irvin E. Duarte B.
Irving A. Naranjo G.
Irving G. Juárez R.
Irving García A.
Irving P. Chegúe L.
Irving R. Cabrales G.
Isaac Cuellar G.
Isauro Gómez H.
Isidro M. Salinas
Ismael Oviedo G.
Ismael Urdiales L.
Israel Abad D.
Israel Camacho M.
Israel Cantero L.
Israel Contreras C.
Israel G. Salinas A.
Israel Ordaz M.
Israel Ortíz G.
Israel Ortiz O.
Israel Padilla S.
Israel Romero G.
Israel Varela R.
Itahi Rosales S.
Iván A. González
Iván A. Ortega M.
Iván C. Agundis T.
Iván D. Nicolás M.
Iván de Jesús Hernández M.
Iván de Jesús Perez R.
Iván Delgado I.
Iván M. Gómez G.
Iván Ojeda L.
Iván R. Garrido G.
Iván Rodríguez M.
Iván Sánchez V.
Ivan Suastegui B.
Iván Valencia M.
Iván Villagran P.



J. Daniel Gómez O.
Jacob R. Santillán A.
Jacobo Hernández Z.
Jaime A. Sánchez S.
Jaime González S.
Jaime Haro B.
Jaime Olmos F.
Jaime Rodríguez G.
Jaime Salas
Jaime T. Marroquín R.
Jair A. Martínez V.
Jair I. Prieto P.
Jairo Castrellón I.
Jairo Estrada P.
Jairo F. Anza R.
Jairo J. Zolano D.
Jairo Rodríguez C.
Jared Barcenas E.
Jassam Dueñas G.
Jasuhael Gama H.
Javier A. Belmont G.
Javier A. Encarnación F.
Javier A. Flores M.
Javier A. Ruiz G.
Javier A. Sandoval G.
Javier Barradas V.
Javier Bonilla F.
Javier Corona M.
Javier Dávalos J.
Javier E. Jiménez V.
Javier F. Ocadiz M.
Javier González B.
Javier Manzanilla M.
Javier Méndez G.
Javier Ruelas R.
Javier Y. Romero R.
Jean P. Medellín V.
Jessica Lestrade B.
Jessie A. Montaño S.
Jesús A. Calzada A.
Jesús A. Campos A.

Jesús A. Fajardo C.
Jesús A. López C.
Jesús A. López R.
Jesús A. Luque V.
Jesús A. Nava C.
Jesús A. Portillo D.
Jesús A. Rayo O.
Jesús A. Ruiz A.
Jesús A. Sanchez M.
Jesús A. Valencia L.
Jesús A. Corrales R.
Jesús Avila M.
Jesús Balcón C.
Jesús C. Chío R.
Jesús C. Guillén C.
Jesús D. Celaya M.
Jesús D. Corral S.
Jesús D. Flores A.
Jesús E. Conde G.
Jesús E. Díaz M.
Jesús E. García J.
Jesús Garza A.
Jesús I. Castillejo F.
Jesús J. López A.
Jesús J. Romero S.
Jesús M. A. Montoya G.
Jesús M. García E.
Jesús M. Hernández Z.
Jesús M. Miranda G.
Jesús M. Solis I.
Jesús M. Solórzano P.
Jesús Mayorga M.
Jesús O. Silva P.
Jesús Peralta A.
Jesús R. Murga E.
Jesús R. Pereda G.
Jesús Ramos G.
Jesús S. Cruz N.
Jesús S. Espinosa L.
Joab A. González M.
Joanaih Hernández L.
Joaquín D. Gaytán C.
Joaquín de Jesús Zea
Joaquín González A.
Joaquín Gutiérrez V.
Joaquín J. Sánchez S.
Joaquín Obregón C.
Jocelyn Alvarado R.
Joel Gutiérrez O.
Joel I. González M.
Johny Mares A.
Jonás Torres F.
Jonatán Hernández S.
Jonatan P. Medina R.
Jonathan A. A. Ortega
Jonathan A. Bautista S.
Jonathan A. Juárez C.
Jonathan A. Romero S.
Jonathan Astudillo L.
Jonathan D. García Q.
Jonathan Delgado P.
Jonathan Estevez R.
Jonathan García G.
Jonathan Gómez A.
Jonathan G. Mariscal Q.
Jonathan Herrera R.
Jonathan I. Juárez R.
Jonathan K. González N.
Jonathan M. Eager H.
Jonathan M. Evelo O.
Jonathan M. Olvera N.
Jonathan Mallozzi H.
Jonathan Márquez S.
Jonathan S. López M.
Jonathan Sánchez G.
Jonathan V. Rocha A.
Jonathan Vargas E.
Jonathan Villar N.
Jonathan Villegas A.
Jorge A. Aguirre D.
Jorge A. Becerril S.
Jorge A. Birrueta R.
Jorge A. Cerda N.
Jorge A. Cuevas P.
Jorge A. Hernández L.
Jorge A. Herrera M.
Jorge A. Morales C.
Jorge A. Morales G.
Jorge A. Pérez R.
Jorge A. Ramírez R.
Jorge A. Reyes P.
Jorge A. Salinas G.
Jorge A. Sánchez P.
Jorge A. Solares D.
Jorge A. Vázquez M.
Jorge A. Vite J.
Jorge C. Del Prado B.
Jorge Carrizales V.
Jorge de Alba G.
Jorge del Castillo G.
Jorge Díaz de Sollano P.
Jorge E. Castañeda
Jorge E. Castañeda
Jorge E. Chacón M.
Jorge E. González S.
Jorge E. Juárez D.
Jorge E. Leal V.
Jorge E. López E.
Jorge E. Santos V.
Jorge E. Urias V.
Jorge E. Welch I.
Jorge F. Díaz M.
Jorge F. Salazar A.
Jorge F. Salazar A.
Jorge G. Armenta M.
Jorge García de la Cadena P.
Jorge García I.
Jorge Gómez P.
Jorge Hernández P.
Jorge Herrera R.
Jorge I. Marín F.
Jorge I. Romero Z.
Jorge I. Vera D.
Jorge J. Pérez S.
Jorge L. Alvarez C.
Jorge L. Avila V.
Jorge L. Cuellar M.
Jorge L. González S.
Jorge L. Olivos M.
Jorge L. Palomeque T.
Jorge L. Rodríguez L.
Jorge M. Beltrán C.
Jorge M. Magallanes D.
Jorge Marquez Z.
Jorge Martinez C.
Jorge Montessoro C.
Jorge Naranjo L.
Jorge O. Estrada G.
Jorge O. Hernández F.
Jorge O. Hernández M.
Jorge Ogarrio L.
Jorge Quezada G.
Jorge Richarte P.
Jorge Saldívar G.
José A. Achel
José A. Aguilar S.
José A. Arellano M.
José A. Barron G.
José A. Centeno H.
José A. Cervantes P.
José A. Corona G.
José A. Cortés D.
José A. Díaz R.
José A. Gallardo M.
José A. Galván R.
José A. García R.
José A. García R.
José A. García S.
José A. Garza G.
José A. Gorrea C.
José A. Lesso H.
José A. Loera M.
José A. López S.
José A. Luna S.
José A. Muñoz R.
José A. Olmos L.
José A. Olvera S.
José A. Peraza M.
José A. Pérez C.
José A. Plata R.
José A. Quintana Z.
José A. Ramírez B.
José A. Ramírez I.
José A. Ramos M.
José A. Rivera M.
José A. Rodríguez A.
José A. Rodríguez M.
José A. Tame C.
José A. Treviño D.
José A. Venegas T.
José B. Barrón M.
José C. Armendáriz S.
José C. Loma H.
José C. Martínez M.
José C. Quirino C.
José C. Reyes D.
José C. Zaletas S.
José Cordero
José D. Can M.
José D. González R.
José D. González R.
José D. Neria B.
José D. Ramírez F.
José de Jesús Arenas S.
José de Jesús Azueta R.
José de Jesús Diyarza D.
José de Jesús Fuentes R.
José de Jesús Limón C.
José de Jesús Rodríguez R.
José de Jesús Zazueta D.
José E. Acosta J.
José E. Alarcón R.
José E. Barajas B.
José E. De Anda R.
José E. Espinoza L.
José E. García T.
José E. Gastelum R.
José E. López O.
José E. Lozano T.
José E. Mireles C.
José E. Ortega R.
José E. Serna H.
José E. Soto J.
José E. Tinajero Y.
José Espinosa M.
José F. Cessa B.
José F. Hernández C.
José F. Magallanes N.
José F. Medina B.
José F. Paz G.
José F. Ramírez O.
José F. Ruíz V.
José F. Sauceda L.
José G. Alcaraz G.
José G. Castillo R.
José G. Navarro S.
José H. Lozano C.
José I. Ibarra A.
José I. Rodríguez C.
José J. González A.
José J. Martínez V.
José J. Pérez J.
José J. Ramírez P.
José J. Esquivel S.
José L. Caballero Y.
José L. Castañeda M.
José L. Cornejo H.
José L. Cuevas M.
José L. Díaz D.
José L. Durán T.
José L. G. Reyes P.
José L. Hernández H.
José L. Huerta H.
José L. Lara S.
José L. Molina M.
José L. Murgía R.
José L. Murguía R.
José L. Narváez C.
José L. Pérez P.
José L. Rojas P.
José L. Torres C.
José M. Alvarez C.
José M. Arriaga E.
José M. Ayala F.
José M. Calderilla L.
José M. Cruz M.
José M. Franko C.
José M. García O.
José M. Granados S.
José M. Iyañez B.
José M. Jiménez P.
José M. Lemus O.
José M. Martínez G.
José M. Negrete R.
José M. Negrete Rayas
José M. Pérez R.
José M. Rodríguez V.
José M. Sandoval S.
José M. Suárez A.
José Moya H.
José O. Cruz G.
José O. Morales N.
José O. Uribe R.
José Olmos L.
José P. Rodríguez T.
José Pantoja N.
José Piña M.
José R. Aldaba M.
José R. Del Angel D.
José R. Del Río M.
José R. González R.
José R. Gutiérrez P.
José R. Jiménez L.
José R. Jiménez L.
José R. Márquez C.
José R. Pacheco P.
José R. Rejón T.
José R. Rodríguez O.
José R. Sánchez M.
José R. Moreno S.
José Ramírez A.
José Robles N.
José U. Olague R.
José Zamora R.
Josué Avelar H.
Josué Barrera L.
Josué Campos L.
Josué G. Araujo M.
Josué I. Chávez B.
Josué I. González V.
Josué J. Fernández C.
Josué J. Méndez M.
Josué Montero A.
Josué R. García P.
Josué Solis R.
Josué Torres S.
Jovanny Vázquez R.
Juan A. Díaz G.
Juan A. Fuentes L.
Juan A. González G.
Juan A. Hernández A.
Juan A. Hernández V.
Juan A. Martín D.
Juan A. Mendéz M.
Juan A. Parga R.
Juan A. Rocha G.
Juan A. Vélez G.
Juan A. Zarza P.
Juan C. Ardmburo R.
Juan C. Bon L.
Juan C. Flores G.
Juan C. García P.
Juan C. Guerrero C.
Juan C. Guimona R.
Juan C. Hernández O.
Juan C. Ibarra S.
Juan C. Landa D.
Juan C. Lizama Z.
Juan C. Martinez D.
Juan C. Miranda R.
Juan C. Núñez J.
Juan C. Pascual V.
Juan C. Ramírez G.
Juan C. Rosas A.
Juan C. Soto R.
Juan C. Torres C.
Juan C. Vázquez C.
Juan D. Martínez V.
Juan D. Moreno M.
Juan D. Ramírez S.
Juan D. Soberanis R.
Juan de Dios Rodríguez C.
Juan E. García M.
Juan E. González C.
Juan E. Lecona J.
Juan E. Olmos
Juan F. Almanza E.
Juan F. Montoya A.
Juan F. Rivera P.
Juan G. Guía Z.
Juan Herrera R.
Juan I. Romero Cortés
Juan I. Soriano E.
Juan J. Brambila Z.
Juan J. Cardenia A.
Juan J. Galaviz M.
Juan J. Gutiérrez F.
Juan J. Hernández V.
Juan J. Jiménez G.
Juan M. Esmediche L.
Juan M. García N.
Juan M. González O.
Juan M. Morales M.
Juan M. Sánchez S.
Juan M. Vázquez G.
Juan M. Weber N.
Juan P. Corona T.
Juan P. Coronado T.
Juan P. Herrera G.
Juan P. Portillo
Juan P. Solis M.
Juan Pablo Férez G.
Juan R. Durán V.
Juan R. García D.
Juan R. Godínez R.
Juan R. Maldonado C.
Juan R. Zamora S.
Juan S. Morales B.
Juan S. Ríos H.
Juan Sánchez J.
Juan Suárez D.
Juan Treviño G.
Juan Vargas R.
Juilo C. Chavira Q.
Juilo C. Zumaya M.
Julián A. Martínez O.
Julián Bernal J.
Julián García N.
Julio A. Cuélla R.
Julio C. Barajas S.
Julio C. Canizales E.
Julio C. Castro D.
Julio C. Herrera C.
Julio C. Horta A.
Julio C. Martínez C.
Julio C. Nava D.
Julio C. Ornelas M.
Julio C. Peña G.
Julio C. Pérez G.
Julio C. Rodríguez P.
Julio Pontilla B.
Juan C. Viguerías G.
Jurgen Flores M.
Justo A. Vázquez C.
Karina Maciel P.
Karlos R. Rodríguez M.
Katia del Rocío Ayala R.
Kei Tanikawa O.
Kevhyn H. Sánchez C.
Khayyam Ríos D.
Krishna A. Hernández L.
Kristian A. Argueta C.
Kristoffer Romo M.



Laura K. Rivera C.
Laura Valencia P.
Laureano D. Alejandre C.
León M. A. Hernández M.
León M. Real E.
Leonardo D. Castillo G.
Leonardo D. Franco S.
Leonardo D. Pérez S.
Leonardo Estrada L.
Leonardo Lara M.
Leonardo M. Gutiérrez C.
Leonardo Martínez S.
Leonardo Moreno U.
Leonardo Ovies Z.
Leonardo R. Romero
Leonardo Ramos A.
Leonardo Sepúlveda T.
Leonel Rodríguez A.
Leonides A. Abundis C.
Linda G. Vargas R.
Lizeth Loaeza G.
Lorena Gutiérrez S.
Lorena Y. Reyes S.
Loui A. Pérez P. L.
Lucía Zuñiga R.
Ludwig M. Alvarez M.
Ludwig M. García V.
Luigui M. Zárate H.
Luis A. Aguilar H.
Luis A. Andrade C.
Luis A. Atondo C.
Luis A. Barajas P.
Luis A. Cadena O.
Luis A. Castillo B.
Luis A. Echeverría V.
Luis A. Flores P.
Luis A. Galeazzi S.
Luis A. González M.
Luis A. González R.
Luis A. Guerra G.
Luis A. Gutiérrez A.
Luis A. Hinostroza S.
Luis A. Juárez G.
Luis A. Lara A.
Luis A. Martínez S.
Luis A. Moreno A.
Luis A. Muñoz A.
Luis A. Nogales H.
Luis A. Ochoa B.
Luis A. Oviedo S.
Luis A. Palacios T.
Luis A. Peregrino R.
Luis A. Rodríguez P.
Luis A. Salgado R.
Luis A. Silva L.
Luis A. Torres A.
Luis A. Ugalde H.
Luis A. Virruete S.
Luis B. Castrejón G.
Luis C. Delgado A.
Luis D. Aguilar D.
Luis D. Almanza C.
Luis D. Cortés F.
Luis D. Valdez G.
Luis E. Adame T.
Luis E. Aguirre A.
Luis E. Barranco G.
Luis E. García S.
Luis E. Hernández N.
Luis E. Izquierdo G.
Luis E. Jiménez G.
Luis E. Mata Y.
Luis E. Olivares G.
Luis E. Ramírez A.
Luis E. Serrano G.
Luis F. Cadenas C.
Luis F. Carrillo H.
Luis F. Córdova A.
Luis F. González G.
Luis F. López H.
Luis F. Mares E.
Luis F. Martínez R.
Luis F. Pérez D.
Luis F. Rodríguez A.
Luis F. Ruiz H.
Luis F. Vázquez M.
Luis F. Vences M.
Luis G. Alvarez R.
Luis G. Mendoza A.
Luis G. Rodríguez H.
Luis H. Rosado S.
Luis H. Sánchez T.
Luis H. Uresti H.
Luis I. Palos M.
Luis I. Pérez V.
Luis J. Cervantes V.
Luis J. Geruchi A.
Luis J. López Z.
Luis L. Vila P.
Luis M. Pérez S.
Luis M. Reyes G.
Luis M. Ruvalcaba B.
Luis M. Salazar C.
Luis M. Zamora M.
Luis M. Zapata G.
Luis O. Nájera L.
Luis R. Hernández L.
Luis R. Salas B.
Luis R. Sánchez A.
Luis S. Ortiz C.
Luis T. Zárate U.
Luis V. Largaespada S.
Luz F. Rivas H.





Ma del Carmen Domínguez C.
Manuel A. Alfaro L.
Manuel A. Beltrán R.
Manuel A. Carmon O.
Manuel A. Gómez D.
Manuel A. Heres Z.
Manuel A. Mar D.
Manuel A. Moreno A.
Manuel A. Pichardo H.
Manuel A. Rodríguez D.
Manuel A. T. Acosta M.
Manuel A. Trujillo M.
Manuel Aguilera E.
Manuel Cisneros C.
Manuel Crail C.
Manuel de Jesús Castillo
Manuel de Jesús Martínez C.
Manuel E. Arreola S.
Manuel E. Meza E.
Manuel F. A. Rodríguez R.
Manuel G. Sierra O.
Manuel G. Ulba G.
Manuel Medina R.
Manuel O. Rodríguez M.
Manuel Pérez O.
Manuel R. Macías V.
Manuel R. Valdéz G.
Manuel Villa G.
Manuel Villa G.
Marcelino M. Koyoc R.
Marco A. Castro C.
Marco A. Delgado G.
Marco A. Granados C.
Marco A. Hernández S.
Marco A. López O.
Marco A. Marques G.
Marco A. Ruiz H.
Marco U. Hernández G.
Marcos A. González E.
Marcos Cordero N.
Marcos F. Aburto A.
Marcos Valladares G.
Marcos Vilchis D.
Margarito Olguín M.
María de la Luz A. Gaona S.
María E. Gallegos B.
María I. Juárez S.
Mariana Aragón L.
Mariana C. Ríos L.
Mariana Muñoz C.
Mario A. Aguirre M.
Mario A. Carrera H.
Mario A. Cruz T.
Mario A. Fragoso H.
Mario A. González F.
Mario A. Holguín C.
Mario A. López V.
Mario A. Macías G.
Mario A. Vargas M.
Mario Aguilar R.
Mario D. Pérez Z.
Mario E. González B.
Mario Farfán G.
Mario Frausto G.
Mario G. Cortina F.
Mario I. Martínez B.
Mario L. Zacatenco V.
Mario Mendoza R.
Martín A. Quintero C.
Martín Cisneros H.
Martín de Jesús Cervantes L.
Martín E. Martínez G.
Martín G. Roa D.
Martín J. Soberón D.
Martín Méndez R.
Martín Peña R.
Martín Rubio D.
Martín Rubio D.
Martín Silvero V.
Marysol Cruz C.
Matías Gómez C.
Mauricio A. Zazueta S.
Mauricio B. López F.
Mauricio Castillo A.
Mauricio Conde Z.
Mauricio González P.
Mauricio Hernández R.
Mauricio López D.
Mauricio O. Arriaga R.
Mauricio Ochoa G.
Mauricio Yerena C.
Mauro A. Gómez G.
Max A. Gómez M.
Maximiliano A. Fuentes H.
Maximino Martínez E.
Mayela M. Leal G.
Medardo Fierro C.
Melania K. Domínguez D.
Melissa Benavides P.
Melissa Hernández V.
Merlín Vea P.
Michel Méndez C.
Michel Méndez R.
Miguel A. Abarca M.
Miguel A. Acevedo C.
Miguel A. Arias T.
Miguel A. Bustamante L.
Miguel A. Cacho D.
Miguel A. Camacho G.
Miguel A. Cardona M.
Miguel A. Caudillo V.
Miguel A. Corona A.
Miguel A. Cruz M.
Miguel A. Cruz R.
Miguel A. Escalante S.
Miguel A. Galindo M.
Miguel A. Gallegos Z.
Miguel A. Jaquez A.
Miguel A. López G.
Miguel A. López P.
Miguel A. Martínez L.
Miguel A. Martínez R.
Miguel A. Martínez S.
Miguel A. Montes C.
Miguel A. Morales A.
Miguel A. Mozo H.
Miguel A. Ocampo R.
Miguel A. Orozco P.
Miguel A. Ortega M.
Miguel A. Reyes N.
Miguel A. Rodríguez M.
Miguel A. Romero J.
Miguel A. Romero T.
Miguel A. Sánchez R.
Miguel A. Torres A.
Miguel A. Vargas P.
Miguel A. Villalobos D.
Miguel A. Zapata M.
Miguel Carmona B.
Miguel Carmona V.
Miguel E. Mojica M.
Miguel F. Medellín M.
Miguel Guerrero Q.
Miguel Mendoza R.
Miguel Navarro C.
Miguel R. Bautista S.
Miguel Rodríguez S.
Miguel Rosas C.
Milton J. Arango V.
Milton M. Orta N.
Miriam A. Valencia E.
Miriam Vez F.
Mirko Zelada M.
Misael Gómez M.
Misael Pedraza C.
Mischa M. Mora M.
Mohamed I. Goméz M.
Moisés A. Flores M.
Moisés A. Ramos L.
Moisés A. Torres V.
Moisés Sánchez F.
Monserrar D. Cruz P.
Mosíah García G.
Mosselle A. Valencia O.
Natanael Ortíz N.
Nazario J. De Santos J.
Nazul A. Rodríguez M.
Neftali R. Oribe B.
Nelson E. Maldonado S.
Nelson Gurrola R.
Néstor Hernández R.
Néstor S. Ramírez B.
Nicolás Rico O.
Nihetelle E. Rivera Y.
Noé A. Landaverde C.
Noé de Jesús Hernández A.
Noel Arciga M.
Norberto D. Argüello P.
Ochoa Lemus R.
Octavio Bermúdez R.
Octavio Gómez R.
Odín S. Salcedo B.
Olga M. Gómez A.
Oliver A. Hernández L.
Oliver Olivares F.
Omae Linares M.
Omar A. Avalos M.
Omar A. Chavarri R.
Omar A. Santoyo M.
Omar A. Tolentino G..
Omar D. Peralta J.
Omar Díaz C.
Omar E. Rosas F.
Omar González P.
Omar Guerrero H.
Omar I. De Loera C.
Omar J. Gaona S.
Omar J. Barba A.
Omar Luna C.
Omar Radilla O.
Omar Rodríguez P.
Omar Tapia C.
Oney G. Cruz E.
Orlando Hernández G.
Orlando Meza H.
Oscar A. Aguilera R.
Oscar A. Chávez S.
Oscar A. Hernández F.
Oscar A. Manini G.
Oscar A. Pasos S.
Oscar A. Pérez H.
Oscar A. Rivera N.
Oscar A. Tovar V.
Oscar Aguilar M.
Oscar D. Guerrero L.
Oscar D. Olivares F.
Oscar E. T. Girón R.
Oscar F. González R.
Oscar Flores F.
Oscar Flores G.
Oscar Francisco F.
Oscar G. Estrada L.
Oscar G. Rubio F.
Oscar G. Venzor L.
Oscar L. López G.
Oscar L. Ramírez Q.
Oscar Macuil F.
Oscar Madrigal F.
Oscar Pardo G.
Oscar Pellegrini M.
Oscar R. González G.
Oscar Rodríguez E.
Oscar Trujillo N.
Oscar Y. Tafolla H.
Oseir J. Soto C.
Osvaldo D. Olivarez U.
Osvaldo Ferreira C.
Osvaldo García M.
Osvaldo Molina C.
Oswaldo Domínguez M.
Oswaldo Morales H.
Oswaldo Reyes T.
Oswaldo Serrano J.
Pablo A. Lozano N.
Pablo A. Zolano S.
Pablo de los R.
Pablo E. González R.
Pablo F. Rodríguez M.
Pablo I. Juárez R.
Pablo N. López L.
Pablo Vázquez M.
Pamela F. Turban A.
Paola V. Garduño
Pastor E. Camargo I.
Patricio Aranda B.
Paulina A. Meza S.
Pável Vanegas A.
Pedro A. Chilpa R.
Pedro A. Flores P.
Pedro A. González R.
Pedro A. Luna N.
Pedro A. Marcial P.
Pedro A. Ramírez R.
Pedro E. Infante M.
Pedro García R.
Pedro I. Avila G.
Pedro I. Fernández C.
Pedro Juárez R.
Pedro Osuna L.
Pedro S. De León G.
Pedro S. Pérez C.
Pedro Xotlanihua F.
Quilzatli I. Juárez C.
Rafael A. Muñiz C.
Rafael Arévalo P.
Rafael Barrera F.
Rafael Barroso C.
Rafael E. Cavich O.
Rafael M. Martínez O.
Rafael O. Hernández A.
Rafael Penchuk
Rafael Sánchez R.
Rainier J. Hernández A.
Ramiro E. Vallecillos C.
Ramón A. Gómez S.
Ramón Carrillo C.
Ramón Morales M.
Ramsés Cigarra M.
Ramses S. Sandoval C.
Raúl A. Gómez M.
Raúl A. Rocha C.
Raúl Alvarado R.
Raúl Daili A.
Raúl E. Avila S.
Raúl García R.
Raúl Guiérrez M.
Raúl H. Valencia T.
Raúl I. Chávez Z.
Raúl L. Lena H.
Raúl López F.
Raúl López M.
Raúl Martínez G.
Raúl Nuñez J.
Raúl Pérez M.
Raúl Rodríguez M.
Raúl Rodríguez M.
Raúl S. Manzano M.
Raúl S. Medina A.
Raúl Saldivar S.
Raúl Suárez S.
Raymundo A. Castro G.
Raymundo Díaz E.
Raziel Avila R.
Raziel M. Suárez R.
Renato Limón C.
René A. Ramírez H.
René Astudillo R.
René Chapa C.
René D. Montemayor G.
René I. Pérez C.
René J. Montijo M.
Ricardo A. Iriarte V.
Ricardo A. Palazuelos A.
Ricardo Arcega S.
Ricardo Balderas R.
Ricardo Becerril M.
Ricardo Betances M.
Ricardo Briseño L.
Ricardo Carrillo M.
Ricardo Cervantes A.
Ricardo F. Martínez E.
Ricardo F. Morales O.
Ricardo Flores P.
Ricardo Hernández H.
Ricardo J. Martínez G.
Ricardo López S.
Ricardo Mejía H.
Ricardo Pérez S.
Ricardo R. Baptista R.
Ricardo Zárate H.
Rigoberto Sánchez P.
Rigoberto Sánchez R.
Roberto A. Aguilar R.
Roberto A. Goyol Z.
Roberto A. Vergara D.
Roberto Aguilar F.
Roberto C. García M.
Roberto C. Martínez P.
Roberto C. Rivera G.
Roberto Cortés M.
Roberto J. Montero A.
Roberto J. Rubio P.
Roberto Martínez de León J.
Roberto Ornelas C.
Roberto Pérez L.
Roberto Salazar M.
Roberto Salgado C.
Roberto W. Reynoso H.
Roberto X. Vargas L.
Rodolfo A. Alvarez L.
Rodolfo Chávez M.
Rodolfo de la Rosa N.
Rodolfo García D.
Rodolfo M. García M.
Rodolfo Macías L.
Rodolfo Trevillo Q.
Rodolfo Vergara H.
Rodrigo A. Navarro B.
Rodrigo A. Reyes M.
Rodrigo Báez M.
Rodrigo D. González G.
Rodrigo E. García C.
Rodrigo Esquivel C.
Rodrigo López C.
Rodrigo M. Rodríguez E.
Rodrigo Meza T.
Rodrigo Millán M.
Rodrigo N. Lara
Rodrigo Olivera M.
Rodrigo Pliego B.
Rodrigo S. Velázquez C.
Rodrigo Sarabia T.
Rodrigo Segura F.
Rodrigo Urbina A.
Rogelio A. Avendaño R.
Rogelio A. Palomo A.
Rogelio A. Ramírez V.
Rogelio A. Ruíz A.
Rogelio F. Palos M.
Rogelio García C.
Rogelio Gómez A.
Rogelio N. Díaz T.
Rogelio Olvera M.
Rogelio Rojas C.
Roger A. Manrique S.
Rolando López V.
Rolando Ruíz A.
Rolando Villada C.
Román M. Molina P.
Roque H. Fuentes G.
Roque H. Fuentes G.
Rosa M. Díaz H.
Rosendo Gallegos V.
Rubén A. Méndez C.
Rubén A. Uribe R.
Rubén Flores F.
Rubén García G.
Rubén Méndez A.
Rubén O. De la Concha R.
Rubén Picazzo D.
Rubén Torres P.
Rubén U. Cervantes H.
Ruy E. Sandoval O.



Sahandehui Nuñez M.
Salvador Aguilar P.
Salvador Camacho R.
Salvador Carrillo T.
Salvador Salgado T.
Salvador Tejeda I.
Samuel González A.
Samuel Gutiérrez V.
Samuel Salazar S.
Santiago Barraza L.
Santiago M. Ayón G.
Santiago Mendieta G.
Santiago Murrieta M.
Santos Ramírez B.
Sarahí D. Toriz S.
Saúl A. Niño S.
Saúl Zavala M.
Sebastian Armida B.
Sebastián F. Becerril R.
Sebastián Felipe R.
Sergio A. Aguirre R.
Sergio A. Cortés V.
Sergio A. Ituarte N.
Sergio C. Bohon F.
Sergio D. Centeno A.
Sergio D. Jacobo H.
Sergio G. Vázquez V.
Sergio Gutiérrez A.
Sergio I. De la Torre L.
Sergio Ibáñez G.
Sergio N. Viveros R.
Sergio Núñez S.
Sergio R. Oliver S.
Sergio R. Oliver S.
Sergio R. Oliver S.
Sergio Ruíz G.
Sergio Valdéz L.
Sergio Zamarripa D.
Soren Serralde R.
Taliesín Ortega A.
Teresa L. Tobón H.
Thanya M. Valencia C.
Tomás A. Alvarez M.
Tomás Padilla C.
Ulises de Jesús Trujano C.
Ulises Romero S.
Uzziel Sánchez M.
Valentín Vega P.
Verónica González M.
Vicente Delgado P.
Víctor A. Aranda R.
Víctor A. García V.
Víctor A. Lara G.
Víctor A. López A.
Víctor A. May H.
Víctor A. Zavaleta O.
Víctor Bautista T.
Víctor D. Ayón G.
Víctor D. González D.
Víctor D. González F.
Víctor E. S. Aguirre G.
Víctor F. Flores C.
Víctor Fosado O.
Víctor González G.
Víctor H. Romero H.
Víctor H. Sánchez Z.
Víctor H. Solis M.
Víctor H. Tinoco L.
Víctor J. Del Angel C.
Víctor M. Avila P.
Víctor M. Félix Q.
Víctor M. Gardea R.
Víctor M. Lozano R.
Víctor M. Mendoza R.
Víctor M. Orona P.
Víctor M. Rodríguez G.
Víctor M.Enríquez D.
Víctor Nortega C.
Víctor Pimentel G.
Víctor R. Arteaga P.
Víctor R. Martínez T.
Víctor Villareal O.
Victoria Nonni O.
Vladimir León P.
Walter A. Mayorga M.
William Gómez S.
Xiomara V. Jiménez L.
Yadira Bueno M.
Yessica J. Saucedo J.
Zaid Padilla M.
Zaldivar Trevilla R.
Zeferino Reyes R.
Ziletai E. Cornejo D.

El próximo mes continuaremos con la lista de los lectores que nos hicieron favor de enviarnos sus cuestionarios.

¡Hasta la próxima!

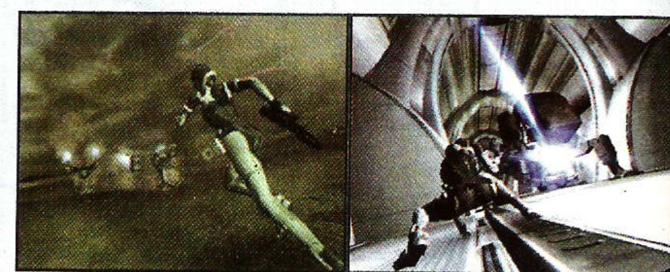


Project Number 03



Capcom

Después de aquel 15 de enero donde Capcom presento una serie de títulos para el Nintendo GameCube, por fin se nos hace realidad tener cerca uno de ellos, es decir, del tan esperado P.N.03 (Project Number 03). Este título es una nueva forma de presentarnos los juegos de acción y que a diferencia de muchos otros, lo estelariza una bella mujer de nombre Vanessa Z. Schneider.



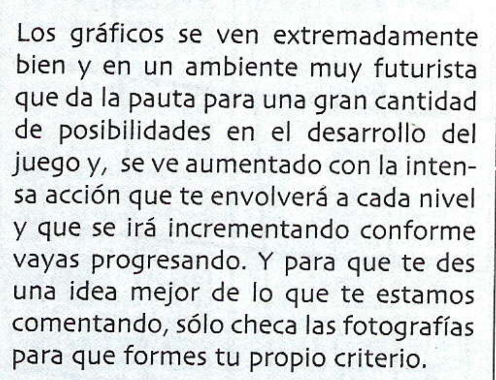
Nace una nueva heroína en el Nintendo GameCube...





La historia de este juego nos narra que algo ocurrió con las "CAMS" (Computer Arms Management Systems), que es algo así como el sistema neural de un planeta distante y donde ahora, la raza humana tiene una nueva función: Servir como objetivos de práctica para los disparos de los robots. Esto formado un nuevo objetivo en la mente de Vanessa, ya que los robots han asesinado a su familia y ahora tiene sed de venganza.

Una de las cualidades de Vanesa es la habilidad que tiene para manejar su arma y la agilidad para desplazarse en todo tipo de terreno. Actualmente, Vanesa trabaja por su cuenta como una mercenaria y acepta trabajos realizar ni una sola pregunta, con lo que se ve envuelta en múltiples escenas de acción a cada momento que poco a poco la llevarán a cumplir sus objetivos personales.



Los gráficos se ven extremadamente bien y en un ambiente muy futurista que da la pauta para una gran cantidad de posibilidades en el desarrollo del juego y, se ve aumentado con la intensa acción que te envolverá a cada nivel y que se irá incrementando conforme vayas progresando. Y para que te des una idea mejor de lo que te estamos comentando, sólo checa las fotografías para que formes tu propio criterio.









Final Fantasy Tactics Advance

GAME BOY ADVANCE

Square

Por fin se puso fin a la larga espera por ver un título sobre la magnífica saga de Final Fantasy en algun sistema de Nintendo. Con esto, los poseedores del Game Boy Advance podrán regocijarse al disfrutar de Final Fantasy Tactics Advance, donde vivirás una experiencia en juegos de táctica con varios detalles sorprendentes.

F.F. Tactics Advance, es un juego cien por ciento creado para el AGB, desde la historia, gameplay, engine y personajes, con lo que los fanáticos de esta serie tendrán algo diferente en sus manos. Este título, que salió a la venta el pasado 14 de febrero en Japón, se ha colocado rápidamente en uno de los más populares y más aún, cuando incluso se hicieron "bundles", es decir paquetes para su venta en conjunto con el nuevo Game Boy Advance SP.



Una nueva historia con elementos impresionantes...

Al principio, se había comentado que este juego iba a ser una adaptación a sistema portátil de un juego casero ya existente, pero después Square nos dejó con el ojo cuadrado al revelar que Final Fantasy Tactics Advance, sería un título original donde se mostrarían nuevos personajes e historias harán que hasta el que no guste de juegos de tácticas y estrategia, quede impactado con este juego. Así como para todos aquellos que no están muy acostumbrados a este tipo de videojuegos, se les incluye una pequeña reseña de cómo hacer cada una de las acciones dentro del juego, así como la explicación de las reglas y demás temas de ayuda.

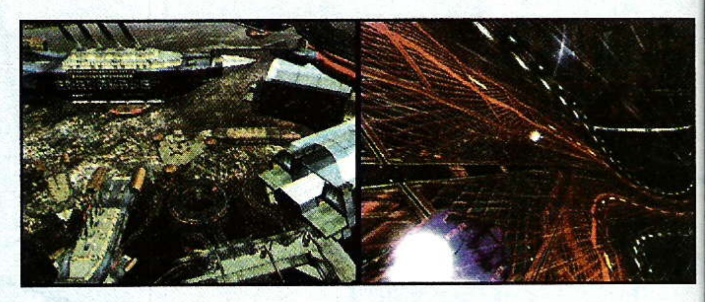
La historia nos lleva a conocer a un jóven de nombre Marche Radiuju y su amiga Mewt Randel, quienes por causas desconocidas caen en un mundo diferente y fantástico, esto mediante encuentran un libro llamado Final Fantasy, ocasionando así el inicio de su aventura.

El estilo de juego es muy similar al de Ogre Battle que salió hace poco para el AGB, pero como es de imaginarse, cuenta con detalles muy novedosos, como el hecho de contar con un Judgment System dentro de la batalla; con esto nos referimos a que un juez estará checando tus movimientos y acciones dentro de la batalla para evitar malas acciones y, si en dado caso las cometes, serás juzgado e incluso expulsado de la batalla y enviado a la cárcel. Así mismo, otra innovación es el Clan System, con el que puedes realizar diversas tareas, trabajos y demás misiones como un miembro de un clan u organización. Por otro lado cuentas con la Legion System, que te servirá para que tus personajes descubran otras partes del mundo.

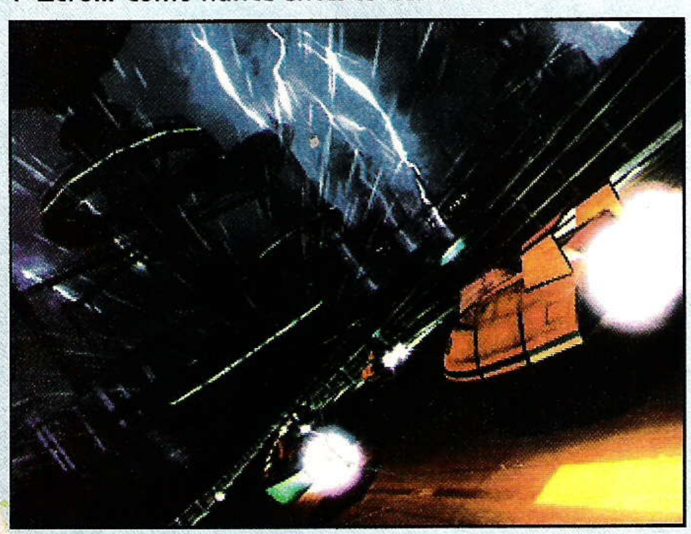
Aún no se tiene fecha exacta para el lanzamiento de este título en América pero no dudamos que este en un corto plazo por nuestro continente gracias al éxito que han tenido las versiones anteriores de Final Fantasy. Y por supuesto no podemos dejar de mencionar el hecho de que contarás con diversos personajes nuevos y algunos muy conocidos como el clásico mago de tipo Black Belt. En definitiva, F.F. Tactics Advance, es un título que no puede faltar en tu colección.



Hace algunos años que salio el primer F-Zero para el SNES y vaya que causo furor entre los videojugadores y más aún entre los que gustan de la velocidad extrema y de las carreras futuristas. Poco tiempo después el suceso se repitió con F-Zero X para el Nintendo 64 y posteriormente la versión portátil invadió el mercado con un excelente control y dominio de las pistas ante la velocidad de los vehículos.



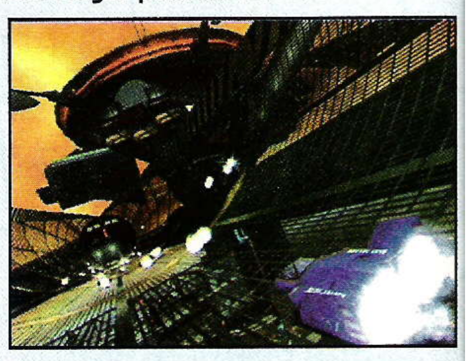
F-Zero... Como nunca antes lo habías visto...



Ahora F-Zero ha evolucionado y llega al Nintendo GameCube. El concepto del juego sigue siendo el mismo, pero ahora, como es de imaginarse, los escenarios han sido diseñados con gran detalle para que te quedes boquiabierto a cada instante que pasa del juego. F-Zero, es un título que ha sido desarrollado por una de las divisiones de Sega llamada Amusement Vision y supervisada por la gente de Nintendo para no defraudar ni en el mínimo detalle a los cientos de miles de fanáticos que tiene esta serie de juegos alrededor del mundo.

Basta con ver las fotografías para que veas a lo que nos referimos, es decir, no solo es un juego que en gráficos este bien hecho, sino que eso, es una parte de lo que envuelve a F-Zero GC, ya que por el lado del control y gameplay nos ha dejado sorprendidos al mostrar un perfecto control y dominio de cada uno de los movimientos que hacen vivir más intensamente la sensación de velocidad que tendrás en cada segmento de la pista o circuito.

Aeropolis, un exelente lugar para las carreras...



Una de las escenas del juego que se ha mencionado recientemente, es en una zona denominada como Aeropolis, que nos muestra un aspecto de la potencialidad que tiene el Nintendo GameCube para desarrollar entornos ambientados y con variedad de elementos, ya que aquí te enfrentarás a una de las pistas más alocadas y con varios rascacielos, así como elementos vivientes controlados por computadoras desde el centro nervioso de la ciudad.

Además de esto, Sega anunció 5 nuevos personajes que se unen a la gran carrera, una de ellos es Princia Ramode, con tan sólo 16 años de edad y conduce un vehículo amarillo de nombre Spark Moon. Además, se han retomado a personajes como Samurai Goroh, un joven corredor oriental que lleva el orgullo del sol naciente reflejado en una banda que trae puesta en la cabeza. Además de el ya clásico personaje Captain Falco quien sigue siendo uno de los favoritos en este juego.



Nintendo

SEGA

F-ZERO GC
POWERED BY GAME CUBE

F-ZERO AC
POWERED BY TRIFORCE

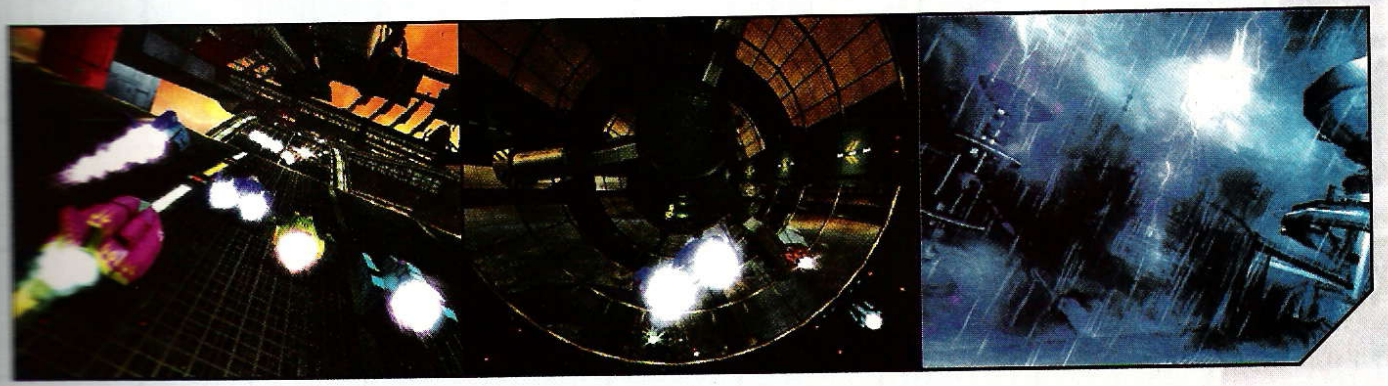
F-Zero GC y F-Zero AC... ¡Dos muy buenas razones para disfrutar de la velocidad!

Como bien has de saber, Sega también está desarrollando la versión para Arcadia de F-Zero, a la que le asignaron el nombre de F-Zero AC. Este juego es el primero que llevará el soporte del TRIFORCE del que ya te habiamos comentado anteriormente, pero el punto importante en este momento, es que se ha dicho y estipulado que ambas versiones, la casera y la de arcadia serán compatibles mediante la tarjeta de Memoria de tu Nintendo GameCube.

¿Como funciona esto? Lo que han dicho Nintendo y Sega es que necesitarás comprar una tarjeta especial denominada "F-Zero Ranking Licence Card". Con esta tarjeta, podrás checar via internet que lugar tienes entre todos los jugadores de F-Zero del mundo entero, además de permitirte competir con personajes y naves que previamente hayas habilitado en la versión de GameCube, así que ahora si, la conectividad entre el sistema casero y la de arcadia estará en su máximo esplendor, pero claro está, esperemos que en México podamos disfrutar de este tipo de tecnología.

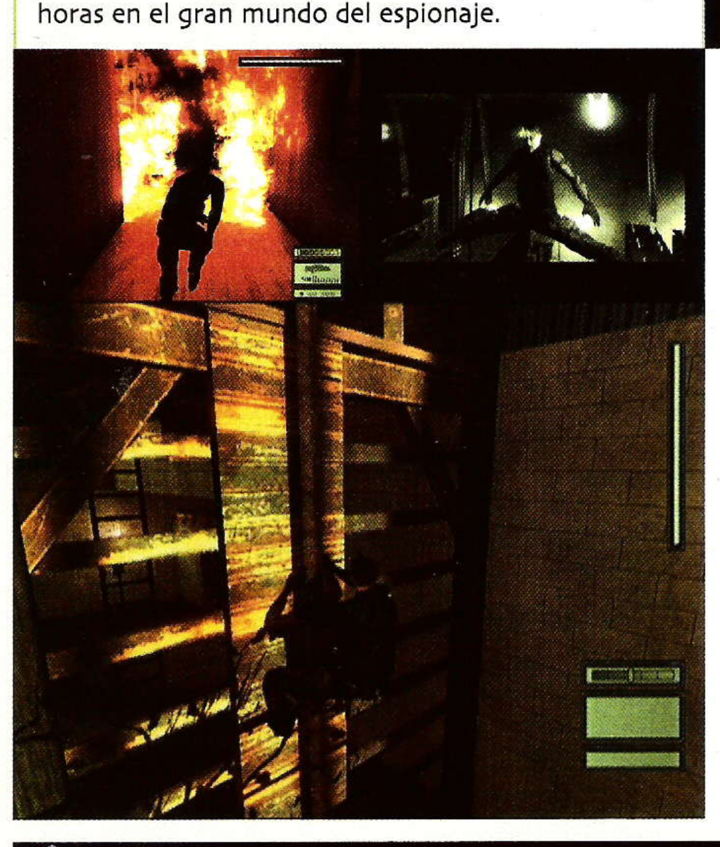


Desde que se presento este juego en el pasado E3 del 2002, todos aquí en la redacción estamos ansiosos por ver la versión final que estamos seguros no nos defraudará en lo absoluto. Así que en cuanto tengamos más noticias y detalles sobre las versiones americanas de este juego, te prepararemos un artículo más a fondo para que conozcas todo lo que envuelve a F-Zero GC.



Tom Clancy's SPLINTER CELL™

Splinter Cell se ha convertido en uno de esos juegos de los que todo mundo habla gracias a su gran despliegue de polígonos y la forma en que se lleva a cabo la estructura del juego, pero realmente pocos han sabido él "porque" del éxito de tan anticipado título que ha causado revuelo entre los jugadores. Para empezar, el título cuenta con todo el respaldo del gran novelista Tom Clancy, pero además la gente de Ubi Soft le supo dar el enfoque adecuado con las ambientaciones necesarias para llevar la experiencia de jugar Splinter Cell al extremo y darle al jugador todas las herramientas necesarias para divertirlo por horas en el gran mundo del espionaje.



Toma el control de Sam Ficher, ex-agente de la CIA, ex-Seal de la Marina, quien ha sido llamado a servir en la Agencia Nacional de Seguridad (con sus siglas en inglés NSA). Dicha agencia lo ha colocado en una de sus divisiones llamada Third Echelon. La historia se desarrolla en el año 2004, con un escenario geopolítico bastante frío y cruel en donde las "células", agentes altamente entrenados, son enviadas a realizar el trabajo y como en toda película de acción, si alguna de las células es capturada en el cumplimiento de su trabajo, el gobierno desconocerá todo conocimiento de su existencia. Por otra parte, como agente de The Third Echelon, sólo se te dará la información necesaria para cumplir con la misión, así que descubrirás algunos cambios y nudos en la línea de la historia al cumplir con tu trabajo.
Todo comienza cuando dos agentes de la CIA desaparecen en Georgia, el primero se logra infiltrar en el gobierno antes de su desaparición mientras que el segundo investigaba la ausencia de su compañero. Sam Fisher es enviado gracias a su enorme currículo además de que es conocido por no decepcionar a nadie. Desde aquí verás el peculiar punto de vista de Tom Clancy en una historia en donde Sam lucha por descubrir y evitar una catástrofe global como lo sería una Tercera Guerra Mundial.



Compañía: UBI SOFT Clasificación: MATURE Desarrollador: UBI SOFT Categoría: ACCION/ESPIONAJE Jugadores: 1





El equipo de Sam es sorprendente

Las novelas de Tom Clancy son conocidas por mostrar nueva tecnología en desarrollo que muy pronto será utilizada en cualquier medio. Cada una de las herramientas de Sam son de lo más sorprendentes y útiles en cada aspecto de la misión.

Todo agente necesita un equipo que le ayude en cualquier situación y el más importante de todos es una Palm PDA por donde Sam recibe toda la información de Lambert, su contacto en Third Echelon. Aquí encontrarás los objetivos de la misión y dependiendo del desarrollo, verás nueva información a lo largo de la misión. Podrás guardar contraseñas para puertas y otras informaciones necesarias para cumplir con la misión.
Para darle más suspenso al juego, la gente de Ubi soft diseñó filtros de visión nocturna así como de infrarrojos para permitirle a Sam ver en lugares con poca luz o a través de algunas estructuras. Si utilizas correctamente estos visores, estamos seguros de que la misión será todo un éxito.

Las cámaras con las que cuenta Sam son verdaderamente útiles para evitar colocarte en una situación incomoda. La Sticky Camera puede ser colocada en cualquier lugar y te brinda un ángulo diferente para ver la posición del enemigo además de que tiene censores infrarrojos y visión nocturna además de acercamiento, por lo que se puede decir que son unos excelentes ojos. La Diversion Camera no tiene todos los elementos de la Sticky Camera, pero cuenta con dos elementos muy importantes, un silbido para llamar la atención del enemigo y una descarga de gas para noquear a cualquiera que se encuentre cerca de esta camarita. Ten en cuenta que Sam se encuentra totalmente vulnerable mientras está viendo a través de las cámaras, así que lo mejor es no dejarlo en un lugar expuesto.

Como toda buena novela de suspenso, Tom Clancy siempre añade toneladas de realismo a sus historias y Splinter Cell no podía ser la excepción.

La ganzúa será lo que necesites al encontrar cerraduras simples para abrir de una forma muy peculiar, mientras que con la Fiber Optic Camera podrás ver lo que hay detrás de ella y así evitar sorpresas desagradables.

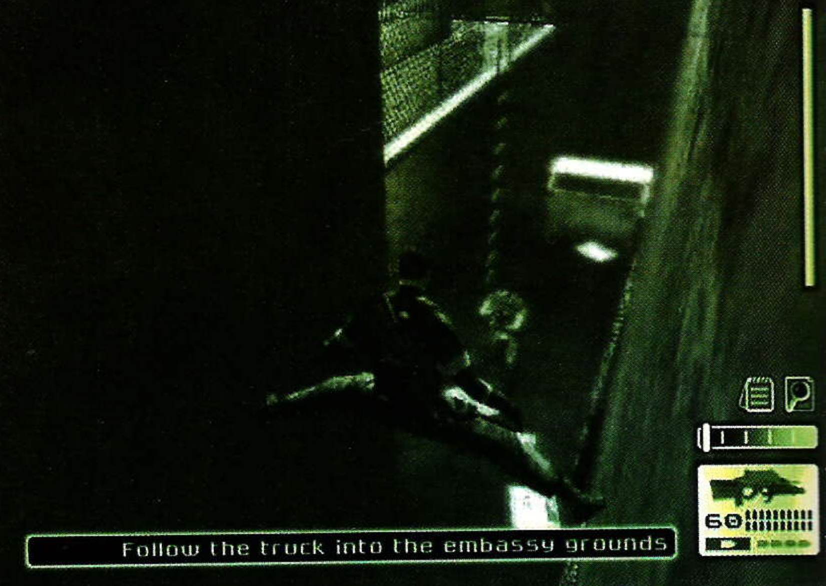
Claro que Sam cuenta con armas, pero debes tener en cuenta que en este mundo contra el terrorismo, no hay muchos lugares en donde puedas encontrar más municiones específicas para tus armas especiales aparte de las que tienes al comenzar la misión. Tu pistola cuenta con 40 tiros mientras que el rifle tiene 60 municiones, dependerá de ti el utilizarlas a tu conveniencia. Si tienes la creencia de que Splinter Cell es otro shooter y descargas tu furia contra todo aquel que ose atravesarse en tu camino, no te quejes cinco minutos después cuando necesites destruir una cámara para poder continuar. Te recomendamos que las uses sabia y moderadamente, además con extremo cuidado para no llamar la atención del enemigo.

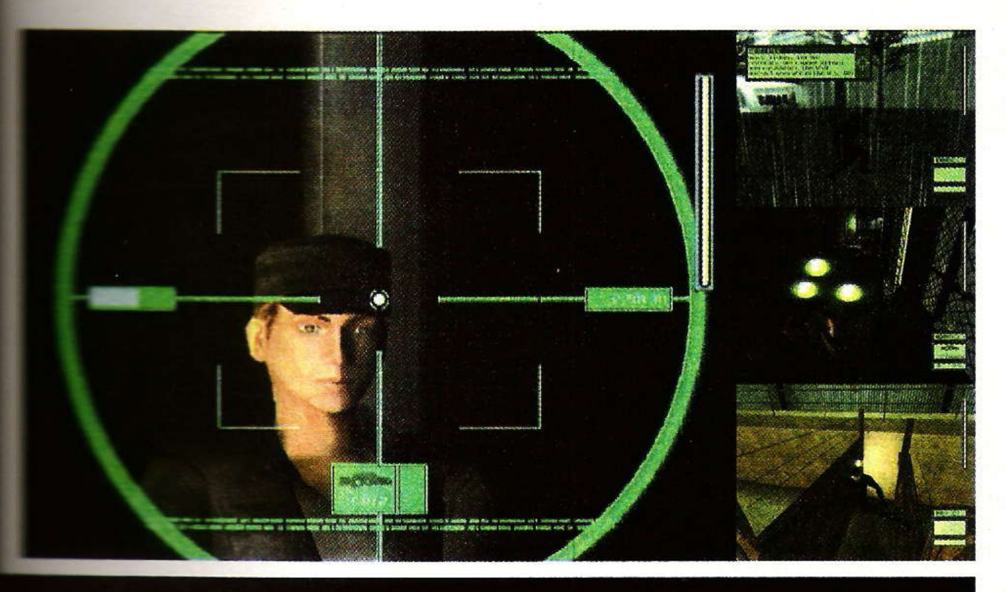
Todo es cuestión de esconderse bien

Ubi Soft hizo un excelente trabajo con una gran variedad de elementos y accesorios para ayudar a Sam a completar sus misiones, pero lo que realmente necesitas en un juego como este es utilizar tu entorno para evitar ser detectado por el enemigo y así las cosas serán mucho más sencillas. Recuerda que te encuentras sólo contra los terroristas así que el hecho de ser descubierto puede ser fatal. Para lograr sobrevivir en este mundo hostil, Sam debe escurrirse por las paredes y ocultarse en las sombras para que nadie lo vea. Además, debes analizar muy bien tu entorno para utilizarlo a tu conveniencia, tal vez haya ventanas a las que les puedas disparar para llamar la atención de un guardia y así evitar confrontarlo ya que a pesar de que tienes licencia para matar (a pesar de que no eres James Bond), eso no significa que esto sea lo mejor ya que así dejas un rastro fácil de seguir. Debes tener en mente los parámetros de tu misión enfocándote en los objetivos para que no te distraigan otros factores.

Los elementos de luz y sombra así como el entorno, son importantes para que Sam sobreviva en cada una de sus misiones.







Inteligencia artificial muy real

El gran equipo detrás de Splinter Cell se esforzó por crear un entorno de verdad hostil para el jugador y lo primero en lo que trabajaron fue precisamente en las acciones y reacciones de los terroristas contra los que se enfrenta Sam. Ellos reaccionan a todo lo que ven y escuchan, dándole mucho realismo al juego y dinamismo a la interacción con el ambiente, por lo mismo, cuando el entorno es alterado de alguna manera, ya sea en el campo visual o auditivo, ellos tomarán las medidas pertinentes. Si ven alguna sombra en movimiento o algún ruido, sentirán la necesidad de investigar el área, pero si ven directamente a Sam o escuchan detonaciones de armas, puedes estar seguro de que sacarán sus armas, notificarán a sus compañeros o activarán la alarma más cercana. Lo peor de todo es que cada uno de ellos tienen una fuerte convicción para detener cualquier amenaza que se les aproximen y sólo puede uno de dos resultados, exterminar al intruso o morir en el intento.
Para terminar con un gran juego de espionaje, simplemente no podía faltar el "ojo en el cielo" así que a parte de tener que preocuparte por los sentidos de los terroristas, también deberás esquivar o desactivar las cámaras que se encuentran colocadas estratégicamente a lo largo de los niveles.

Ubi Soft se ha ganado el respeto de muchos jugadores que creíamos que nadie haría algo mejor que el trabajo que hasta la fecha ha realizado Konami al integrar nuevos e innovadores elementos en él genero, pero estamos seguros de que este no es el final de la pelea. A pesar de que Konami ya tiene bastante experiencia en el ramo, esperamos ver los nuevos proyectos de espionaje de esta compañía.



Es indispensable que utilices todo el equipo de forma eficaz para evitar contratiempos y demoras en la misión.

RANKING



EL CONEJO 5.0

A partir del momento en que tuve la oportunidad de jugar Metal Gear, me quedé prendado de este genero, pero a la vez era algo frustrante de que ninguna otra compañía se interesara en realizar un nuevo proyecto de espionaje hasta que por fin llegó Ubi Soft. El juego está impecable con todos los detalles, su excelente acción, sorprendentes accesorios y el suspenso que encuentras en cada esquina, por lo que rápidamente se ha convertido en uno de mis juegos favoritos.



CROW 5.0

Este es uno de los primeros juegos que aprovechará más a detalle las cualidades del AGB, al no simplemente usarlo como una panta para mostrar puntuaciones, sino para dar el efecto de una PDA y así hacer transmisiones de datos que sin este dispositivo te costarían más trabajo. Además, la historia, escenarios, movimientos, armas y accesorios, dan a este juego una gran espect ativa ante muchos títulos, así que si gustas de juegos de espionaje, esta es tu oportunidad.

PANTEON 5.0

Por fin los fans del espionaje podrán disfrutar de un excelente juego en el poderoso Nintendo GameCube. Splinter Cell es uno de esos juegos que se ve a leguas que se tomaron su tiempo para pulir cada detalle y dejarlo simplemente genial. Es un gran alivio que ahora sí ya le den un uso realmente bueno a la conectividad del AGB con el GCN pues no se le había dado la importancia que merece. Si tienes oportunidad de jugarlo, no lo dudes ni por un momento.

1.0 — 5.0

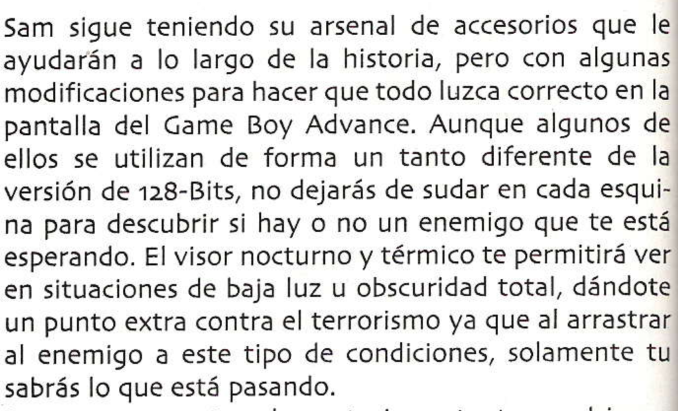
Tom Clancy's
SPLINTER CELL

Antes que nada hay que aplaudir el esfuerzo que ha realizado Ubi Soft al trasladar toda la emoción que tiene este título en el mundo casero, al universo portátil. Los movimientos, la acción y todos los elementos que han caracterizado a Splinter Cell, los podrás encontrar en la palma de tu mano. Independientemente de que Sam Fisher se encuentre en un mundo de dos dimensiones, aún se encuentra sólo, luchando contra el terrorismo internacional.





La trama básicamente es la misma de la versión casera del título; Tú eres Sam Fisher, un operativo de Third Echelon, una ramificación de la Agencia Nacional de Seguridad, quien se encarga de detener cualquier atentado terrorista alrededor del globo terráqueo. Cuando misteriosamente desaparecen dos agentes de la CIA al investigar en Georgia, así que aquí es donde entra Sam Fisher para intentar descubrir el porqué de estas desapariciones. Como en todas las novelas de Tom Clancy, el desarrollo de la historia da muchas vueltas mientras que Sam intenta resolver el misterio.



Sam sigue teniendo su arsenal de accesorios que le ayudarán a lo largo de la historia, pero con algunas modificaciones para hacer que todo luzca correcto en la pantalla del Game Boy Advance. Aunque algunos de ellos se utilizan de forma un tanto diferente de la versión de 128-Bits, no dejarás de sudar en cada esquina para descubrir si hay o no un enemigo que te está esperando. El visor nocturno y térmico te permitirá ver en situaciones de baja luz u obscuridad total, dándote un punto extra contra el terrorismo ya que al arrastrar al enemigo a este tipo de condiciones, solamente tu sabrás lo que está pasando.

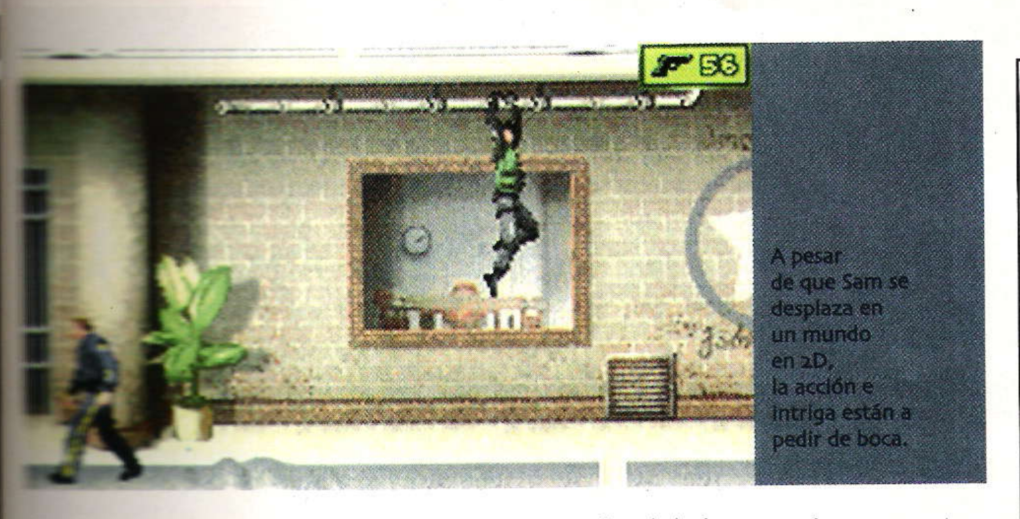
Las armas son otro elemento importante en el juego ya que cuentas con una pistola con silenciador para detener a los enemigos que en verdad pongan en riesgo la misión, además de un rifle de asalto para terminar con objetivos a distancia.

El equipo de vigilancia, como lo es la Sticky Camera y la ganzúa, te permitirán desplazarte con mayor confianza a lo largo de todas las misiones.

GAME BOY ADVANCE — Compañía: UBI SOFT Clasificación: TEEN Desarrollador: UBI SOFT Categoría: ACCION/ESPIONAJE Jugadores: 1





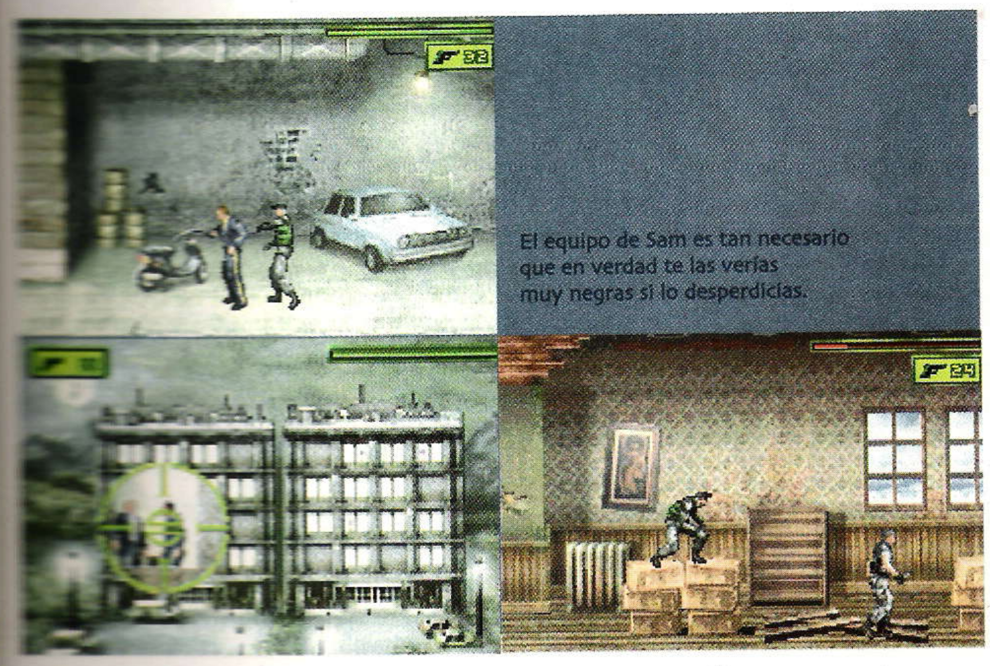


A pesar de que Sam se desplaza en un mundo en 2D, la acción e intriga están a pedir de boca.

Como te lo has de imaginar, la inteligencia artificial de los enemigos no es tan sorprendente como en la versión casera, pero eso no significa que no pueden cazarte y dispararte hasta terminar con Sam. Como siempre, lo más recomendable es que utilices el entorno para crear distracciones y llamar la atención de los enemigos y así evitar las confrontaciones innecesarias. Lógicamente las sombras juegan un papel importante en esto y si sabes como escurrirte por ellas, no tendrás ningún problema para pasar cualquier misión, sin importar que tan resguardado esté el camino.

Como ya se había especulado, Ubi Soft trabajó arduamente para darle a los jugadores que tengan el Nintendo GameCube, el Game Boy Advance y ambos juegos de Splinter Cell, algunos extras al conectar todo en un solo paquete. Para empezar, el Advance se convertirá automáticamente en lo que vendría siendo la PDA (Agenda Personal) ya que en la pantalla podrás ver un pequeño mapa del área en la que encuentras. También funciona como una parte extra en tu equipo ya que con el Advance controlarás PCs, torretas, cámaras y otros aditamentos a distancia, así que es bueno tener este gran accesorio a la mano. Por si fuera poco, abrirás nuevos mapas y un súper accesorio en la versión de GameCube, la Sicky Bomb, la cual puedes pegarla sobre cualquier superficie para detonarla a tu antojo.

Es bueno ver que compañías como Ubi Soft se interesan en esta gran ventaja de la conectividad y llevan la experiencia del juego a niveles jamás antes vistos. Esperemos que más compañías sigan el ejemplo y que sigan brindándole al jugador este tipo de extras.



El equipo de Sam es tan necesario que en verdad te las verías muy negras si lo desperdicias.

RANKING



EL CONEJO 5.0

Con la gran visión que tiene la gente de Ubi Soft, no me sorprende para nada el que hayan hecho un gran trabajo en esta versión para Game Boy Advance dándole el énfasis necesario a las acciones y ambientaciones para llevar con a todas partes este formidable juego de espionaje. Simplemente súper recomendable; además de que los extras que obtienes al conectarlo con el juego para el Nintendo GameCube en verdad te impulsan a adquirir ambas versiones.



CROW 5.0

Definitivamente este es uno de los juegos que vienen a revolucionar el Game Boy Advance y el concepto del espionaje en general. En este juego vivirás la emoción como nunca antes lo has hecho, mientras tomas el papel de un agente altamente calificado para todo tipo de eventos. En el juego, tendrás múltiples armas que te ayudarán a cumplir tus tareas, e incluso, tienes lentes de visión nocturna e infraroja para que le de más realismo a cada escena.

PANTEON 5.0

Por si fuera poco, Splinter Cell llega también al AGB con toda la acción, intriga y demás elementos que le dan ese toque especial a su hermano mayor. Además de que ambos juegos (el de AGB y de GCN) hacen un gran equipo al conectarse, me gustó enormemente que la acción se llevara a cabo con perspectiva en 2D principalmente y no por arriba como en la mayoría de las adaptaciones a AGB. Este es un título que simplemente no puedes dejar de checar.

1.0 — 5.0



Si creías que Wario se iba a quedar solamente con su nuevo y flamante título para Nintendo GameCube, permítenos decirte que estás equivocado. Este singular sujeto quiere acaparar la atención este mes y lo demuestra con sus dos nuevos juegos. Ahora vamos a checar su último título para el AGB de nombre Wario Ware, Inc. Mega Microgames.

Para empezar, esta no es una aventura como las que ya conocemos de Wario, en la que debe vivir peligrosas experiencias y eliminar enemigos. Wario Ware es una novedosa compilación de muchos micro juegos en una aventura totalmente distinta a lo que has jugado hasta ahora. Para explicarnos mejor, veamos la historia del porqué Wario Ware es tan distinto.

Como ya lo saben todos sus fans, Wario adora el dinero y aún más, la manera de obtenerlo sin tanto esfuerzo; capitalizando para sí la industria de los videojuegos. Por lo que en lugar de ponerse a producir juegos propios, él y sus amigos de Diamond City deciden recopilar cientos de juegos convirtiéndolos en "micro juegos", los cuales varían desde los deportes, los "extraños" y algunos clásicos de Nintendo, incluyendo el gran The Legend of Zelda, Super Mario Bros. y Donkey Kong de NES. De manera que como a Wario no le da vergüenza triunfar con el trabajo de otros, logra reunir una amplia gama de juegos que vienen desde tiempos remotos y pues, viéndole el lado bueno, a los videojugadores nos encantó la idea.

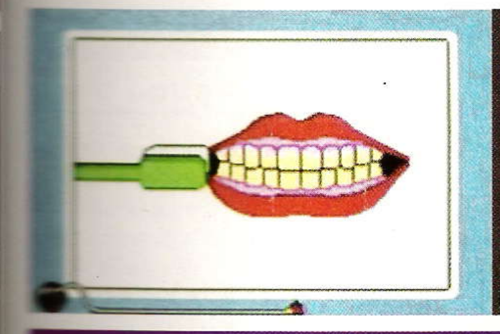


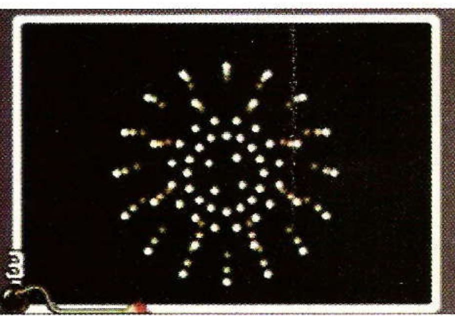


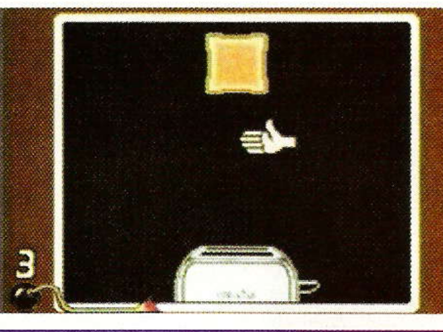


GAME BOY ADVANCE Compañía: NINTENDO Clasificación: EVERYONE Desarrollador: NINTENDO Categoría: MINI JUEGOS Jugadores: 1









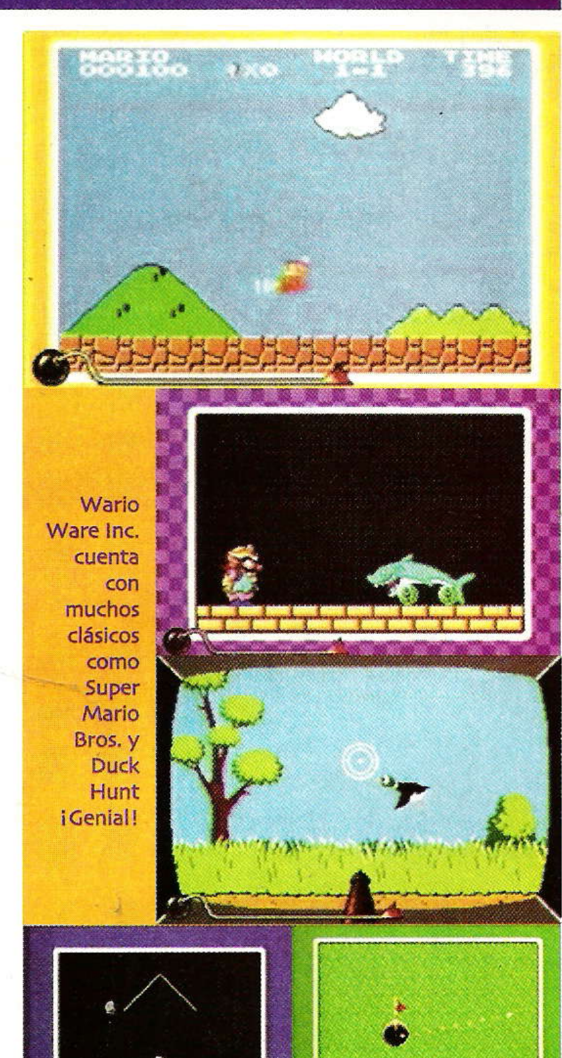
¿Podrás con más de 200 retos en un mismo cartucho?

La idea de crear los microjuegos es básicamente tomar un título conocido (o no tan conocido) y que pases una etapa o una fracción de mundo, carrera o cumplas con relativamente pocos puntos para seguir progresando. De esta forma, tenemos la recopilación más grande de títulos que jamás se haya visto, aunque no sea el juego completo, es bastante agradable y enormemente divertido. Wario Ware cuenta con la enorme cantidad de más de 200 microjuegos que varían entre Shooters, de deportes, aventura, clásicos y muchos otros más.

El juego comienza cuando encuentras a Wario en su fábrica. Después de un poco de palabrería, Wario te lanzará literalmente su nuevo Software para que lo cheques. Entocnes deberás usar tus reflejos para pasar los primeros microjuegos que consisten en atrapar una pajilla, brincar en un hot-dog, derribar una nave alienígena muy al estilo de Space Invaders y mover un reflector de luz sobre un personaje muy inquieto. Lo que nos gustó mucho de todo esto es que no tienes que estar hable y hable con gente, buscando cositas ni nada; simplemente debes pasar los juegos uno tras otro valiéndote de tu habilidad.

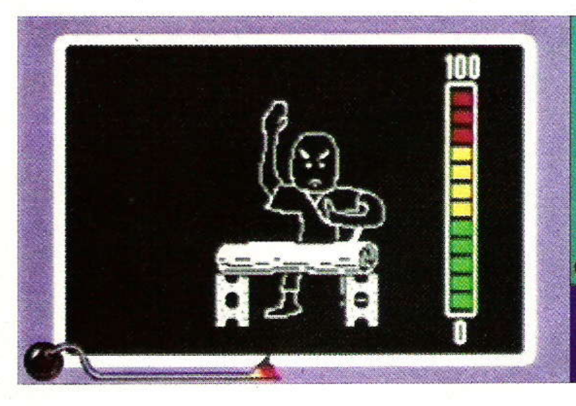
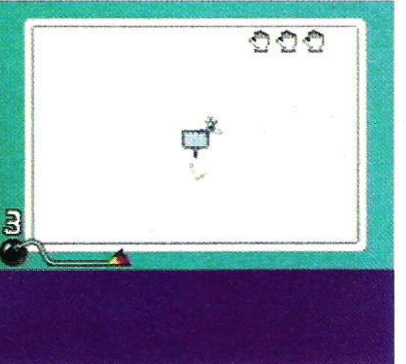
Al principio los eventos de la primer ronda de juegos transcurren sin mucho problema, pero mientras vas progresando en el juego, obtendrás a nuevos personajes con los que el reto se irá acrecentando y las cosas tomarán giros muy entretenidos. Cada uno de los personajes tiene su propio género en especial, así que podrás darte una idea de los juegos a los que tendrás que enfrentarte con dicho personaje.

Por ejemplo, el siguiente personaje del juego es Jimmy, un fanático de la música y el estilo disco y enormemente adicto a su teléfono celular; por lo que los juegos en su ronda son en su mayoría, juegos de deportes tipo teléfono celular como volleyball, baseball, saltar la cuerda, etc.



Wario Ware Inc. cuenta con muchos clásicos como Super Mario Bros. y Duck Hunt ¡Genial!

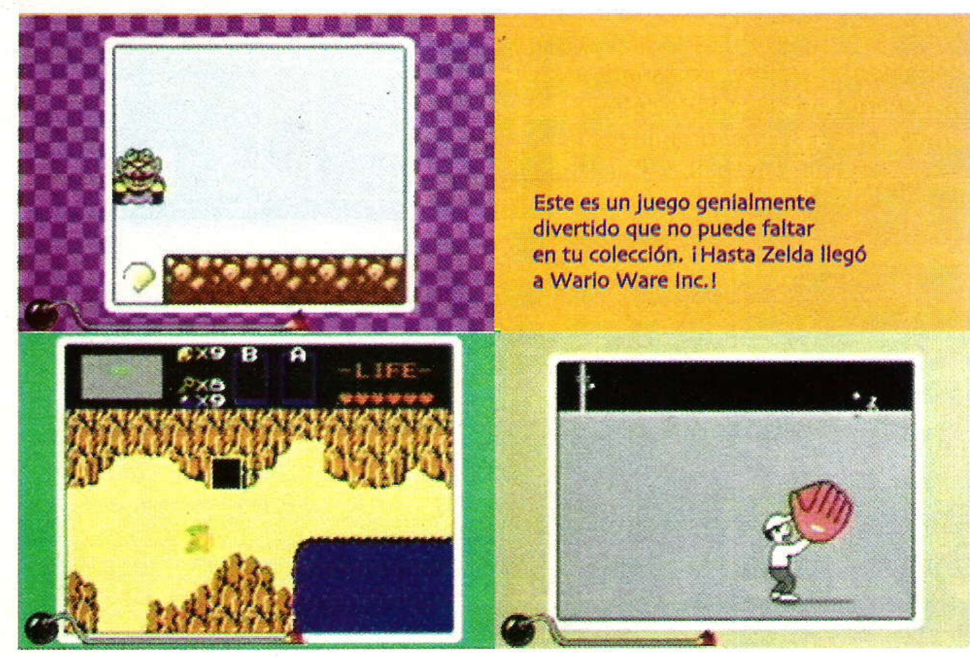


Otro personaje del juego es 9-Volt, quien es un típico "cerebrito" que regresa de la escuela para jugar un RPG muy al estilo de Dragon Warrior en su original Game Boy de los ochentas, conocido cariñosamente como "tabique". La escencia del RPG actúa como interface de tus vidas y crea la unión entre cada uno de los micro juegos de este personaje. Tu HP (hit points) actúan como tus vidas y la experiencia ganada depende de los juegos que ya hayas pasado satisfactoriamente. Los eventos (o micro juegos) de 9-Volt son principalmente pequeñas partes de algunos de los títulos más populares de Nintendo como el afamado Balloon Fight, el veloz F-Zero (versión de SNES), el clásico Duck Hunt, el divertido juego de aplastar moscas de Mario Paint y el popular Metroid de NES, entre otros.

Básicamente, debes pasar por 25 micro juegos para llegar con un jefe y que puedas continuar con el siguiente personaje y por ende, la siguiente ronda de juegos. Los jefes no son muy complicados ni aparatosos, de hecho, son muy simples, pero verdaderamente entretenidos. Tal vez a aquellos que se dejan llevar por las gráficas de un juego no les llame mucho la atención, pero todos los veteranos y los que disfrutan de un juego que sea divertido, aunque no sea tan vistoso, quedarán fascinados con este entretenido y adictivo título de Nintendo.

Realmente nos llevamos una grata sorpresa al checar este estupendo título que rompe con lo establecido últimamente. Nos agradó mucho la idea de cómo manejaron tantos títulos diferentes de una manera muy sencilla y divertida, lo que le quita el tedio de tener que jugar de nuevo algo que ya pasaste muchas veces. Es una gran opción para los videojugadores de todas las edades y para los que quieran ponerse nostálgicos un buen rato como nosotros.



Este es un juego genialmente divertido que no puede faltar en tu colección. ¡Hasta Zelda llegó a Wario Ware Inc.!

RANKING



EL CONEJO 4.0

Cuando supe por primera vez de este juego, pensé que iba a ser una recopilación de juegos como las que han aparecido últimamente o bien, una especie de Mario Party para el Game Boy Advance. Afortunadamente, Nintendo manejó muy padre la manera de incluir a tantos juegos de antaño en una sola aventura y con el tremendo Wario de anfitrión. No dudo en recomendar este excelente título, especialmente si te gusta recordar juegos viejitos como a nosotros.



CROW 4.0

Todos los juegos de Wario tienen algo que hace que los juegues varias veces y sobre todo que te diviertas a cada momento. En esta ocasión, todo se desenvuelve en una serie de minijuegos que te darán varias horas de sano entretenimiento, además del típico humor de Wario. En este juego también podrás revivir muchos de los clásicos de Nintendo como Zelda, F-Zero y otros, en unos segmentos bastante interesantes. Este juego lo recomiendo para jugadores de todas las edades.



PANTEON 5.0

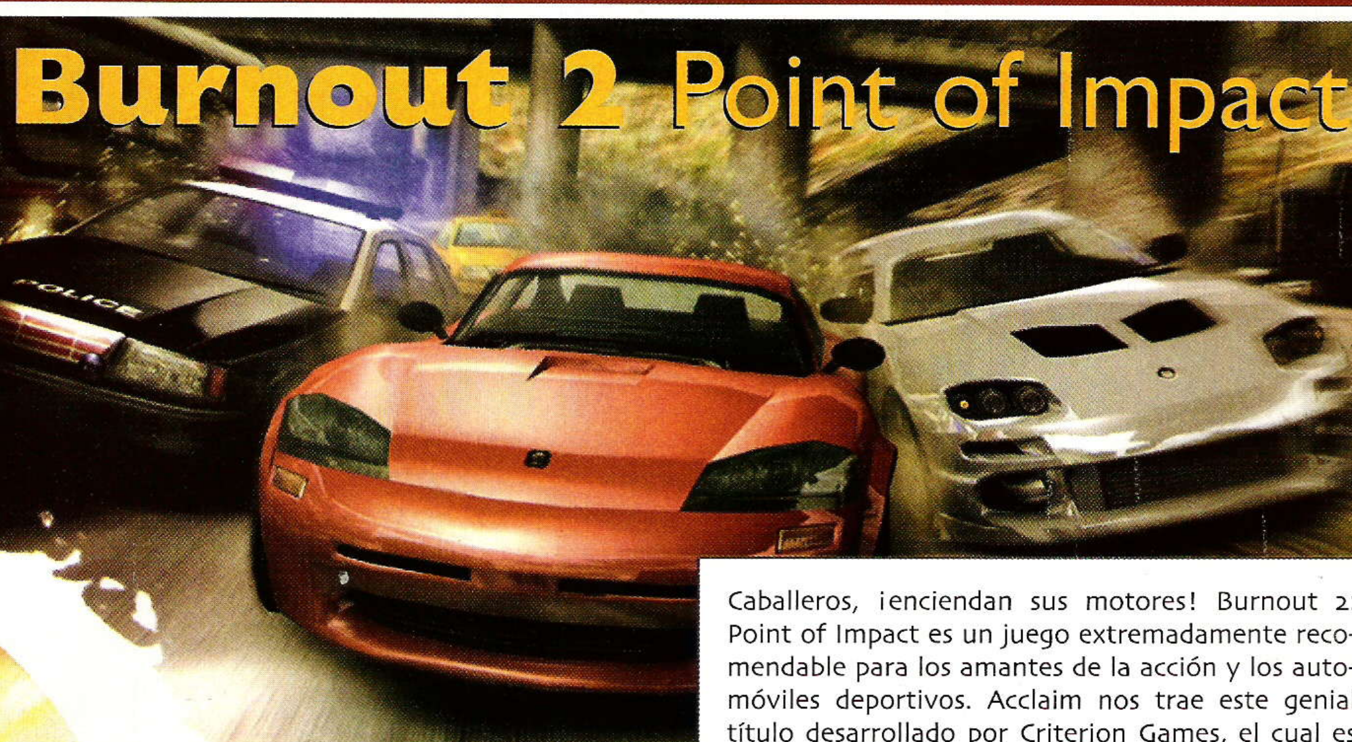
No tengo palabras para decir lo mucho que gustó este estupendo y divertido título. No es simplemente una recopilación, para mí es un reconocimiento a todos aquellos juegos que nos hicieron reír, llorar, enojarnos y divertirnos hace eones. Es cuando los juegos en verdad exigían habilidad del jugador y no solo mostraban gráficas bonitas, millones de polígonos y cosas por el estilo. Este es un título que realmente merece ser jugado y que no debe faltar en la colección de un verdadero videojugador.

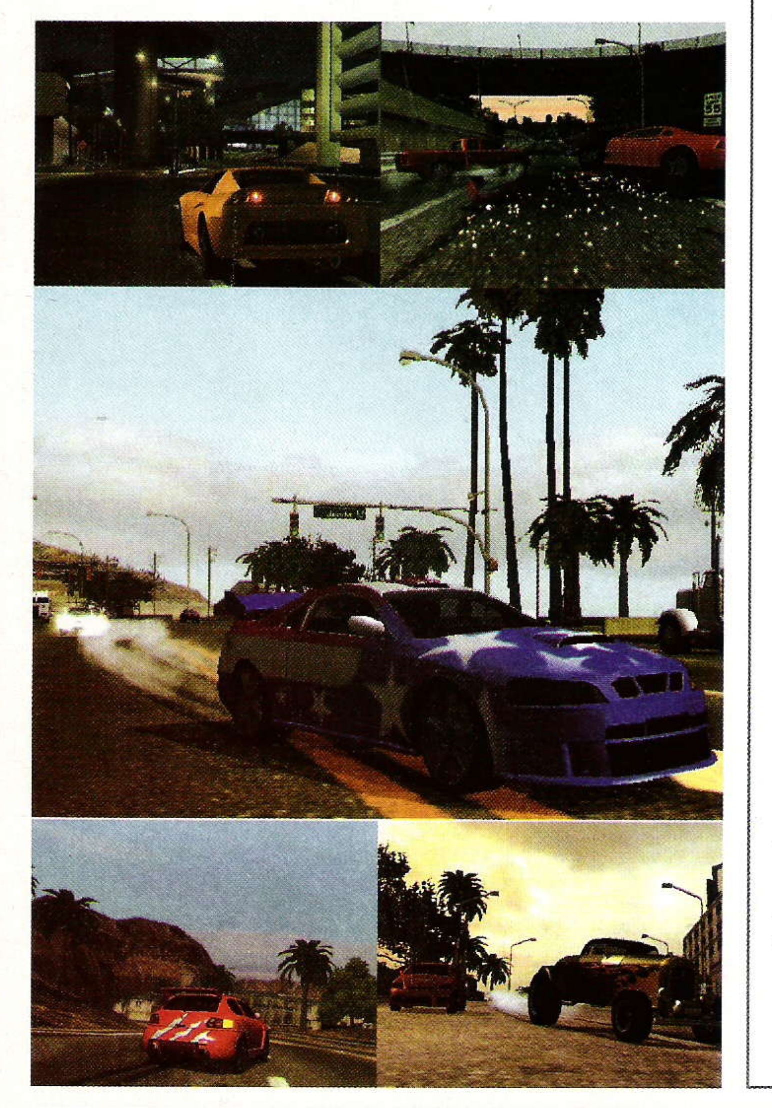
1.0 5.0




Brillante.

Burnout 2 Point of Impact





Caballeros, ¡enciendan sus motores! Burnout 2: Point of Impact es un juego extremadamente recomendable para los amantes de la acción y los automóviles deportivos. Acclaim nos trae este genial título desarrollado por Criterion Games, el cual es bastante adictivo y divertido por su estilo de juego.

Las gráficas de este juego son muy buenas, cada vehículo está detallado con precisión y cuidado para que se vea muy realista. Realmente este es uno de los mejores juegos de carreras que hemos visto, contiene todas las características comunes de los títulos de este género, pero se nota considerablemente que pulieron muchos detalles como el control y manejo de los autos para hacer que empieces a disfrutar de este juego desde que empiezas la carrera sin necesidad de que tengas que pasar dos o tres carreras para acostumbrarte a la movilidad como ocurre en ocasiones.

Cada pista cuenta con muchísimos detalles y elementos para que se vea, además de real, que no parezca la clásica ciudad fantasma. Una de las cosas más relevantes de este juego y que lo hace alocadamente divertido son los choques que se suceden en las competencias. Estas espectaculares secuencias son verdaderamente una experiencia que todo aficionado a la velocidad debe vivir. No creas que los autos están muy bonitos y detallados por fuera nada más, por dentro también tienen sus detalles para que al momento de los impactos con otros carros o con el escenario, las colisiones se vean lo más realistas y apantallantes posible. Estamos seguros de que muchos se pasarán chocando sus carros por pura diversión e intentarán buscar los lugares más propicios para que los choques luzcan impresionantes; créenos que nosotros mismos lo hicimos un par de veces.

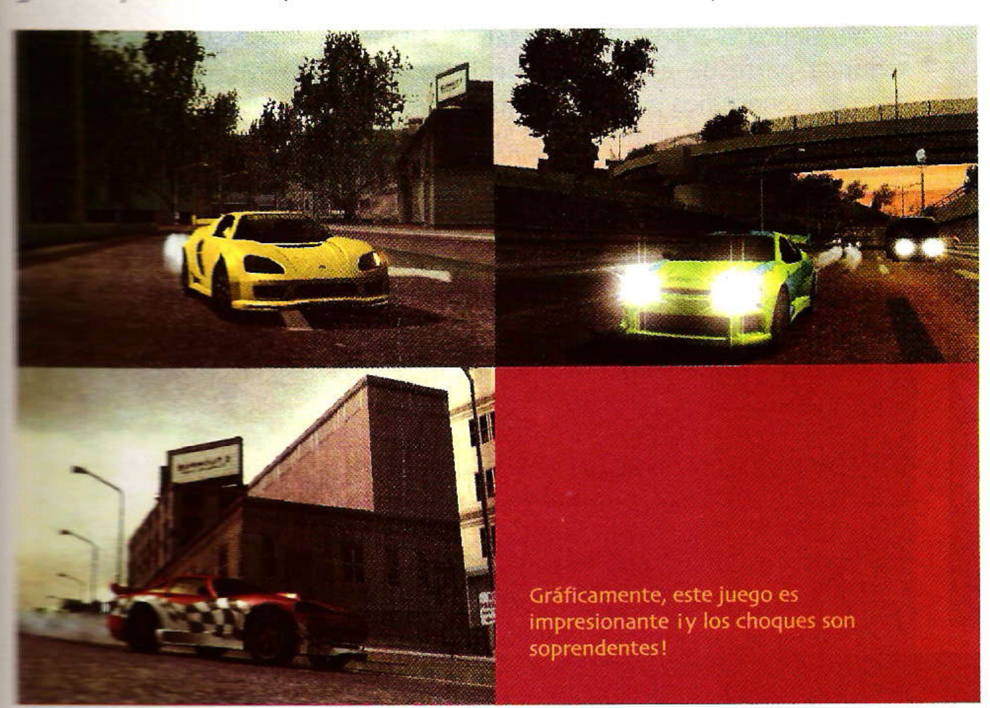
NINTENDO GAMECUBE. Compañía: ACCLAIM Clasificación: EVERYONE Desarrollador: CRITERION GAMES Categoría: CARRERAS Jugadores: 2



Dentro de Burnout 2 encontrarás distintos modos de juego para que tengas mucha variedad y reto. Tenemos los clásicos modos de Arcade, Versus, de tiempo, además de otros modos que deberás ir abriendo conforme vayas progresando en el juego; así que no creas que es un juego que acabarás fácilmente; de hecho, este juego se presta mucho para los Retos, así que más vale que te pongas las pilas con este juegazo.

Como ya te mencionamos, los escenarios cuentan con muchos elementos destruibles, pero también tenemos algunos que te ayudarán en ocasiones o bien, deberás pasar forzosamente como las rampas, túneles y puentes. Claro está, que debes tener mucho cuidado cuando pases por estos lugares pues son muy buenos para las colisiones.

Burnout 2: Point of Impact es uno de esos juegos que te enfrascan y te entretienen por un buen rato; es muy recomendable para todo tipo de videojugadores y obviamente, los amantes de la velocidad no lo pueden dejar pasar.



Gráficamente, este juego es impresionante ¡y los choques son soprendentes!

RANKING



EL CONEJO 4.0

Tenía mucho tiempo que no jugaba un título de carreras tan bueno y con tanta velocidad como éste. A pesar de que han salido buenos títulos como Need for Speed para el Nintendo GameCube, ninguno tiene tantos detalles y tan buen control como Burnout 2. Lo que más me gustó es la manera en como manejaron el realismo de los choques entre coches, es muy divertido y espectacular ver cómo salen disparados los autos. No dudo en recomendártelo pues es un juego que vale la pena.



CROW 4.0

Si te gusto Need For Speed, checa Burn Out 2: Point of Impact, en este juego se han puesto a prueba las cualidades tanto gráficas como motoras del Nintendo GameCube, ya que se ha diseñado un entorno de juego sumamente apegado a la realidad y donde se te mostrarán autos de verdadero lujo que brillan a simple vista. La sensación de velocidad es muy buena, algo así como la de N.F.S. pero con detalles personalizados que hacen de este juego, una joya para los amantes del automovilismo. Y lo mejor de todo, son sus variados modos de juego que podrás disfrutar ya sea solo o acompañado.

PANTEON 5.0

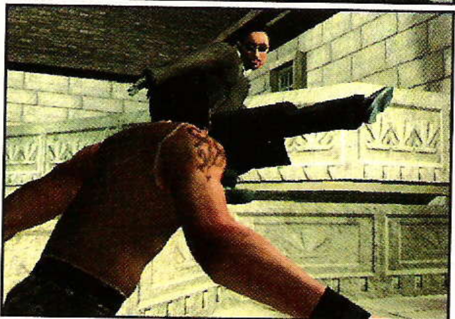
Como un buen aficionado a los juegos de carreras extremos, no dudé ni por un momento en checar este estupendo título. Sé que está muy padre, buenas gráficas y muchos detalles, pero sin lugar a dudas lo que más me gustó fue el control y las aparatosas e impresionantes colisiones entre estos geniales autos. Burnout 2es uno de los juegos que no pueden faltar en tu colección de violencia, velocidad y adrenalina pura; ideal para retar con tus cuates en un fin de semana.

1.0 5.0

ENTER THE MATRIX

¡Tan real que creerás que estás jugando una película!





Por fin ha llegado el momento que tantos fans de la exitosa película de los hermanos Wachowski, The Matrix; este mes podremos disfrutar de la segunda parte de esta cinta que lleva el nombre Matrix Reloaded y además, tendremos en nuestras manos el juego basado en la serie Enter the Matrix, el cual vamos a checar bien A Fondo esta vez.

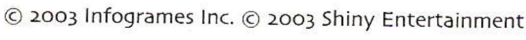
Por si te perdiste nuestro fabuloso Previo de este juego, te recordamos que Enter the Matrix no está basado exactamente en una de las películas, sino que es una historia que forma parte de la misma saga, algo así como Shadows of the Empire de Star Wars. De manera que no te preocupes si primero juegas este título y después ves la película pues no te van a arruinar ni adelantar nada, son partes paralelas en la misma historia.

Los famosos (gracias a su película) hermanos Wachowski estuvieron trabajando hombro con hombro con los programadores y la gente de Shiny para crear un juego digno del concepto de la trilogía The Matrix, por lo que estamos seguros que los fans estarán más que complacidos con el control, el Engine del juego y con la historia.



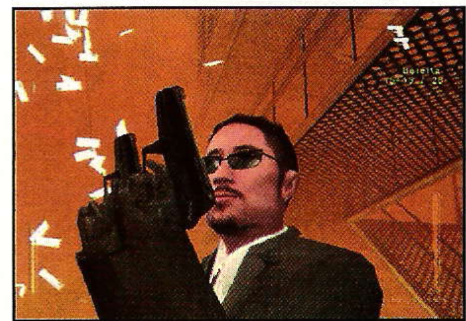
Compañía: INFOGRAMES Clasificación: MATURE Desarrollador: SHINY Memoria: MINI DVD Categoría: ACCION Jugadores: 1





Shiny + Wachowski = ¡Un juegazo soprendete!

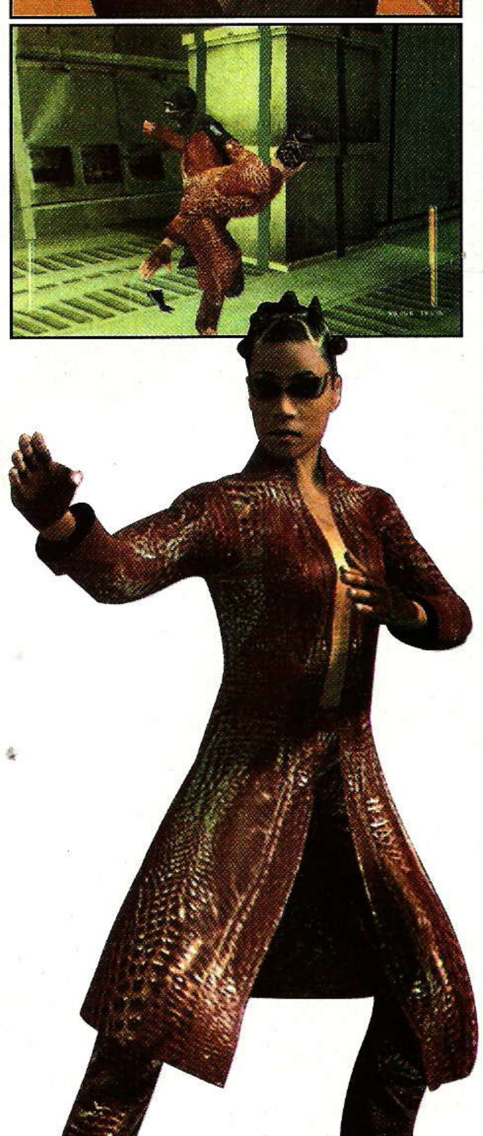




El juego cuenta con toda la acción característica que nos dejó impactados en The Matrix y que han prometido en los cortos de Matrix Reloaded. Sabemos que han salido juegos como Dead to Rights en donde se maneja el uso del Bullet Time, de manera que nos preguntábamos si esto afectaría a algún juego próximo a salir basado en The Matrix, pero nos tranquilizamos cuando supimos que los creadores del concepto estaban al tanto de todo esto y por eso prefirieron seguir trabajando hasta que el juego quedara como ellos querían sin que importara si habían o no, más juegos con este tipo de efectos.

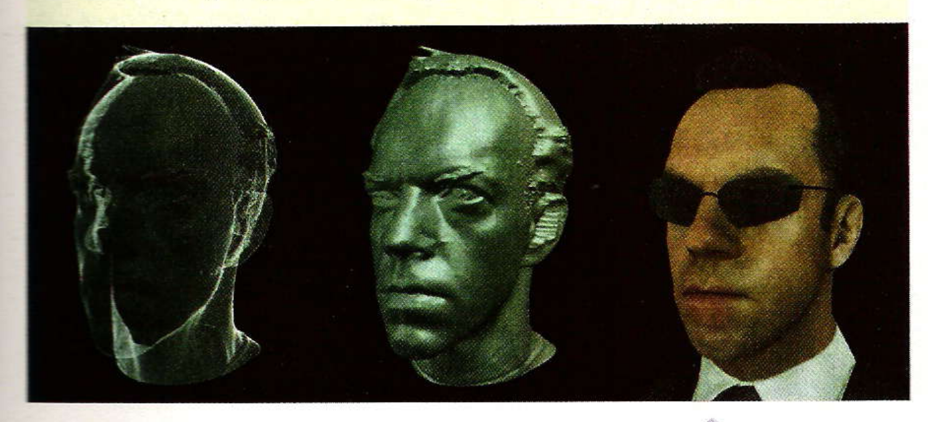
Dentro del juego podrás manejar a los diferentes personajes en distintos modos de juego, desde las típicas batallas cuerpo a cuerpo con todo y efectos especiales, pasando por un par de viajes a bordo de el Logos, el más veloz hovercraft de la rebelión de Zion y por intensas persecuciones a bordo de padrísimos automóviles entre otros.

Siendo Enter the Matrix un juego un poco aparte de las películas, se decidió que los protagonistas no fueran ni Neo, ni Trinity, ni el carismático Morpheus. Aquí podrás controlar a Ghost y a Niobe, los nuevos rebeldes que buscan derrocar a las máquinas, siguiendo la secuencia de la trilogía, quedando perfectamente atada a la historia. Mientras vas jugando y progresando durante la historia del juego, podrás cambiar de Ghost a Niobe según las circunstancias; cada uno de ellos posee gran conocimiento en varias artes marciales y movimientos acrobáticos para atacar a sus enemigos, esto sumado a los tiroteos con todo tipo de armas, le dan el valor y el sentimiento de que en realidad estás jugando una de las películas de la serie.



Una de las cosas que nos gustaron mucho es que aquí no te enfrentarás a los clásicos enemigos que derribas de un golpe, a los que necesitan dos y uno con armadura. Enter the Matrix tiene enemigos con diferentes niveles de destreza, así que no creas que tu recorrido será fácil pues muchos enemigos poseen suficientes habilidades para poderte poner en jaque en varias situaciones haciendo más intensa la acción.

Los escenarios son muy variados y ponen a prueba tus habilidades como videojugador pues en ocasiones deberás enfrentarte a tus enemigos en áreas grandes con posibilidades de escape; pero en otros momentos, tendrás que eliminar a tus atacantes en estrechos pasillos que te impedirán que te muevas con facilidad. esto le da una espectacularidad mayor que otros juegos.





Lo padre es que no necesitarás de muchos botonazos para ejecutar movimientos espectaculares. Tu personaje enfoca al enemigo que tenga más cerca y de ahí puedes realizar ataques impresionantes con un mínimo de combinaciones de botones. Esto le da una mejor aceptación al juego pues en ocasiones es muy molesto tener que aprenderte cientos de combos para realizar ataques sencillos que no causan mucho daño y de pilón, son complicados de ejecutar.

Obviamente, el juego contiene el afamado Bullet Time que hizo de The Matrix una leyenda. Al realizar algún movimiento usando este efecto, toda la acción disminuirá de velocidad a excepción de tus movimientos y disparos, lo que te dará ventaja sobre tus adversarios; aunque cabe mencionar que esto no te hace invencible, debes saber en qué momento usar el Bullet Time y no abusar de él.

Las gráficas están sumamente detalladas, desde los personajes, sus facciones y texturas, hasta los escenarios y ambientes. Realmente se lucieron con este juego pues visualmente es muy impresionante, agrégale el excelente control y modo de juego y verás que les quedó sumamente genial. Todos los movimientos de las peleas, predominando el Kung Fu que usan los personajes, estuvo dirigido muy de cerca por el Yuen Wo Ping. Cabe recalcar que los movimientos para agarrar a tus enemigos y arrojarlos son de lo más vistoso y divertido de los combates.

Enter the Matrix es un gran juego que merece una buena checada, seas fan o no de Matrix. A todos en la redacción nos sorprendió el excelente trabajo que realizaron con las gráficas, las texturas, los escenarios, animaciones, en fin, es una verdadera experiencia que no puedes dejar de jugar.





RANKING

EL CONEJO 4.0

Desde que vi The Matrix, me gustó mucho todo el concepto y cómo lo manejaron, aunque no había oído el nombre de los hermanos Wachowski. Desde esa ocasión pensé en lo fácil que sería hacer un juego basado en la película y qué tan padre quedaría. Shiny ha demostrado que puede hacer buenos juegos y esta es la mejor prueba de ello, realmente les quedó muy padre el juego, pero sigo pensando cómo hubiera estado si hubieras podido controlar a Neo, a Trinity o a Morpheus.



CROW 5.0

Por fin la espera ha terminado para todos los que gustamos de la acción intensa de The Matrix y que nos quedamos con ganas de disfrutar la historia en un videojuego. Enter The Matrix, es el primer juego de los hermanos Wachowski y cuenta con un engine propio que hace gala de todos los efectos que pudimos ver en ambas películas. La acción es bastante buena y glorificada por la gran calidad de efectos sonoros que podrás escuchar en el juego. Así que si eres un verdadero fan, no puedes perderte esta aventura.

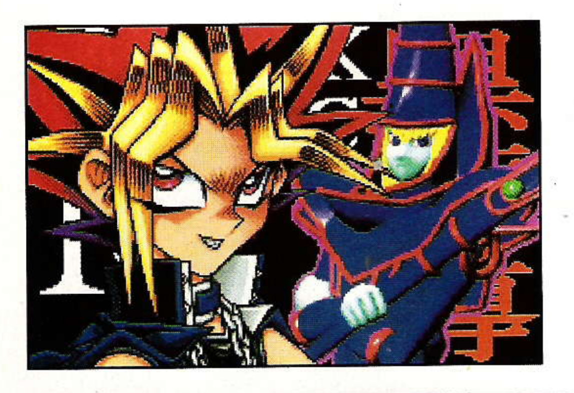
PANTEON 5.0

No puedo negarlo, como buen amante del cine, quedé sorprendido con esta estupenda cinta y siempre estuve esperando que lanzaran un juego sobre la misma. Al saber que sería una historia paralela, me quedé con mis dudas, pero afortunadamente supieron hacer un buen juego con un excelente historia y lo mejor de todo es el se juega de maravilla, simplemente no te lo puedes perder, seas fan de Matrix o no. Aunque sí espero que salgan más juegos con los héroes originales.

1.0 — 5.0



La euforia por el concepto de Yu-Gi-Oh! sigue dando de que hablar, a tal grado que ya va en gran aumento la cantidad de juegos que se han lanzado para el Game Boy Advance. Así que para mantenerte informado sobre la variedad de títulos de Yugi Muto, en esta ocasión te hemos preparado un A Fondo sobre uno de sus más recientes títulos y del que nos han solicitado información: Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters. Así que no se diga más y demos inicio con la información.



Este es el segundo título de Yu-Gi-Oh! que nos muestra la compañía Konami para el Game Boy Advance, puedes observar detalles realmente diferentes al estilo de juego de la versión anterior, ya que ahora, en lugar de utilizar una serie de tarjetas tipo Magic, necesitas usar tu habilidad con los dados para entrar a un combate contra alguno de los variados oponentes que hallarás en el juego. El punto en este tipo de encuentros es que tienes que golpear 3 veces a tu rival quien se encuentra del otro lado del tablero.

DEJA A UN LADO LAS TARJETAS Y ARROJA LOS DADOS...

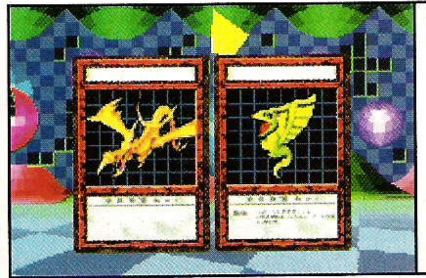




Conforme vayas avanzando en el juego, podrás conseguir decenas de dados mágicos que te servirán para conjurar monstruos con los cuales debes apoyarte para vencer a tu oponente. La primera vez que juegas esta versión de Yu-Gi-Oh!, te será un poco enredado ya que no cuenta con un tutorial que te de apoyo en cuanto a movimientos y forma de juego, pero no te preocupes porque eso solo será mientras te acostumbras al estilo de juego, para que así, ya puedas conocer a detalle los movimientos, monstruos y demás características que requieres para ganar. Te recomendamos que cheques bien a detalle cada una de las opciones para que sepas que movimientos realizar en cuanto se presente alguna buena oportunidad.

Algo interesante en este juego, es que puedes competir contra algún amigo siempre y cuando cada uno tenga su propio Game Boy Advance, cartucho de Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters y por supuesto, un Cable Link. Esta modalidad es una de las más llamativas porque en cuanto vayas dominando a los rivales del juego, necesitarás más reto, que sólo uno de tus amigos podrá proporcionarte.





Los enemigos ahora son más poderosos y tendrás que pensar bien las cosas para encontrar una estrategia al combatirlos.

GAME BOY ADVANCE | Compañía: KONAMI | Clasificación: EVERYONE | Desarrollador: KONAMI | Memoria: 64 M | Categoría: ESTRATEGIA | Jugadores: 2

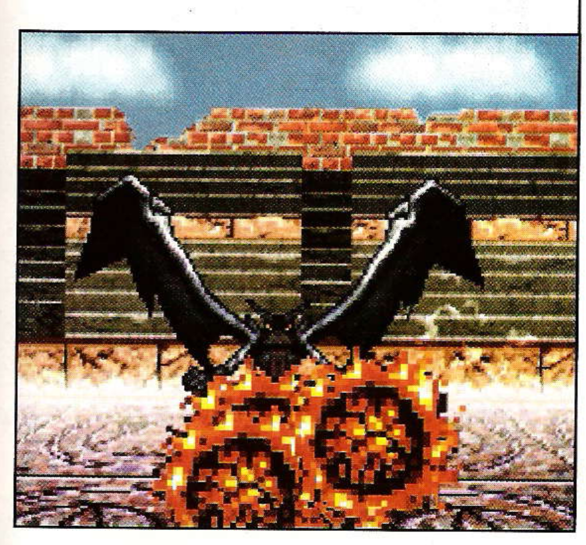


ENFRENTATE A PERSONAJES REALES DE LA ANIMACIÓN...



Para que te des una idea de lo completo que está este título, te podemos decir que cuenta con una galería de aproximadamente 100 monstruos y más de 80 oponentes que previamente has visto en la serie de Yu-Gi-Oh!, Además, puedes guardar tus avances dentro de la batería del juego para que no estés anotando passwords a cada rato. Desgraciadamente Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters sólo cuenta con un slot de memoria, lo que indica que nada más podrás guardar un archivo en tu cartucho.

Según lo que se ha comentado Konami sobre este título, Dungeondice Monsters está basado en uno de los juegos en el que participa uno de los personajes dentro de la animación de Yu-Gi-Oh!, por lo que se ha comentado varias veces que es muy probable que pronto encuentres un juego de mesa que en esencia sea como el videojuego. Básicamente, en esta versión, lo que tienes que hacer es combatir a tu oponente usando una serie de monstruos, magia y trampas que tienes previamente almacenadas y que en cada turno puedes emplear; aquí, en lugar de emplear cartas como en la versión anterior, serán dados lo que marcarán el curso del juego mediante dejes girar 3 dados (de entre 15).

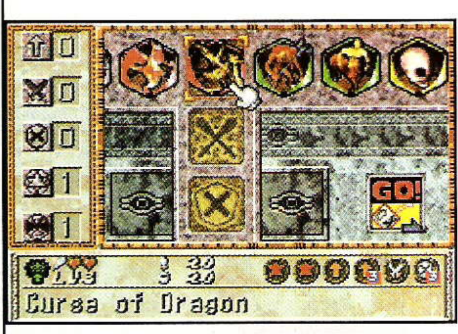


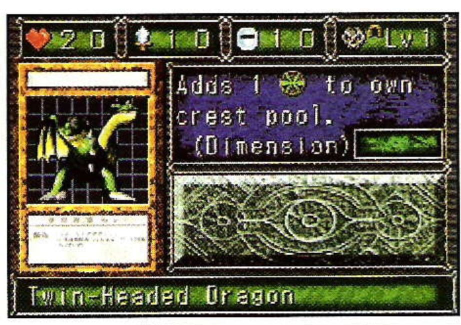
En cada turno, podrás atacar, defenderte, moverte hacia alguna dirección e incluso usar magias o trampas, pero lo que te resultará más productivo serán los summon monsters ya que serán estos, los que te darán muchas probabilidades de ganar siempre y cuando los utilices con una buena estrategia de defensa y ataque.

AÚN MÁS DINÁMICO QUE LA VERSIÓN ANTERIOR...

Cada dado tiene 6 lados (aunque no lo creas, hay dados hasta de 100 lados que se utilizan para jugar Dungeons & Dragons) y en cada uno de ellos podrás observar un emblema. Al principio del turno, tendrás la oportunidad de elegir de entre 3 dados de entre todos los que tienes en tu deck. Una vez elegidos, tendrás que girarlos para ver que es lo que obtienes. Para invocar a un monstruo en específico, tendrás que hacer que tu tiro haya caído con 2 o 3 emblemas iguales. Otro de los puntos, es que si no cuentas con suficientes puntos, no podrás mover a tus monstruos en el tablero, de igual manera ocurre con los ataques, defensa y magias, ya que como te mencionamos antes, sin puntos no podrás realizar ninguna acción en tu turno.

Yu-Gi-Oh! a primera vista y como te hemos descrito los movimientos parece complicado pero en cuanto hayas aprendido cada técnica será pan comido y se convertirá en uno de los juegos más llamativos que hayas jugado. Las gráficas son idénticas a la versión anterior (The Eternal Duelist Soul) con el mismo trazo de personajes muy al estilo de la animación y una ambientación que queda perfectamente adaptada para este videojuego. Los turnos son bastante rápidos si es que tomas las decisiones con agilidad, por lo que no creas que será un juego lento y aburrido. Así que si te consideras todo un fanático de la serie de Yu-Gi-Oh!, estamos seguros que este título será algo que te dejará con el ojo "cuadrado".







RANKING



EL CONEJO 4.0

Aunque no soy muy fanático a los juegos de tarjetas y sus derivados, no cabe duda que Yu-Gi-Oh! Dungeondice Monsters es un gran exponente de los juegos de competencia, ya sea con tarjetas convencionales, o como es el caso de este juego, con dados de 6 lados. En sí el juego una vez que le agarras el modo no tiene mucho reto, pero lo puedes compensar jugando contra algunos de tus amigos en el modo VS, donde cada quien podrá usar sus mejores tiros para conseguir la victoria.



CROW 4.0

Dungeondice Monsters es un juego que me gusto mucho porque varía a su antecesor que fue con temática de tarjetas y ahora se manejan dados para el concepto del juego. En sí, al inicio si cuesta un poco el adaptarse al como hacer y que hacer, pero en cuanto te aprendes uno que otro movimiento, te empezará a agradar bastante este título. Las gráficas son bastante buenas al igual que el audio pero lo que más me gusto, fue la gran agilidad con la que se desarrollan los encuentros.

PANTEON 3.0

A pesar de que Yu-Gi-Oh! es una exitosa serie de televisión y un exitoso juego de tarjetas, no me termina de gustar el concepto, que ya está muy visto. A pesar de esto, los juegos que han salido para los distintos sistemas de Nintendo se me han hecho de cierto modo muy aceptables por la sencillez con la que se juegan y te acostumbras muy rápido a los duelos. Solamente lo puedo recomendar para los que sean fans de Yu-Gi-Oh!, si no, mejor checa uno diferente.

1.0 — 5.0



LOS RETOS

Este mes vamos a darle batalla a los fans de la exitosa saga de Samus Aran, Metroid. Te recordamos que puedes enviarnos tus fotos o video en formato VHS para los Retos de Nintendo GameCube y para los de Game Boy Advance, debes enviarnos la foto en donde se muestre lo que se pide en cada Reto y tu AGB completo. No recibimos fotos vía E-Mail de ningún Reto. Si respondes o mejoras un Reto que ya haya sido publicado, puedes enviar tus fotos o video para que sean publicados.

05/03-1
Metroid Prime

Para contestar este Reto, debes enviarnos la foto o el video con tu mejor tiempo para terminar el juego, con la mayor cantidad de ítems posibles.

05/03-2
Metroid Prime

Este Reto es similar, pero es para los que gustan de emociones más fuertes; lo que debes hacer es enviarnos en foto o video el mejor tiempo terminando el juego, pero esta vez es con el menor número de ítems posibles.

METROID FUSION

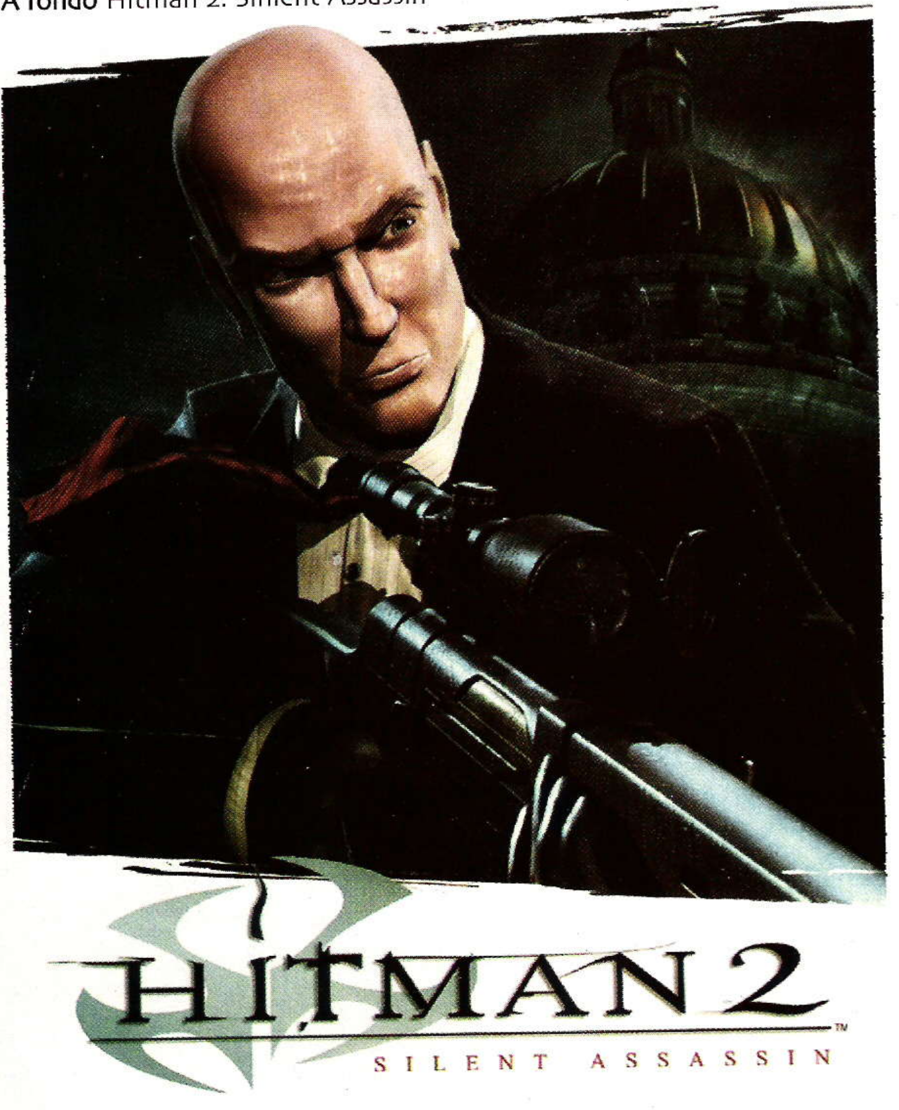
05/03-3
Metroid Fusion

Pero si eres un gran aficionado y admirador de Samus y te gusta llevarla a todas partes en tu AGB, enviandos la foto de tu mejor tiempo para terminar el juego con el mayor número de ítems posibles.

METROID PRIME

05/03-4
Metroid Fusion

Adivinaste, en este otro Reto debes enviarnos la foto de tu juego terminado con el menor número de ítems, ¿crees ser lo suficientemente bueno?



Si haces un recuento sobre las posibilidades del Nintendo GameCube en cuanto a capacidad para desarrollar juegos y la potencia con la que cuentan los diseñadores y programadores para dar vida a todas esas historias que tanto nos divierten, te darías cuenta que el **GCN**, es una de las consolas caseras de mayor calidad en el mercado. Es por ello, que ahora tantos licenciatarios que hacían o hacen juegos para PC, estén llevando a cabo sus proyectos para el Nintendo GameCube. Si haces un poco de memoria, podrás recordar situaciones similares con Blood Rayne, Medal of Honor: Frontline, James Bond 007: Nightfire y otros más.

Con ello, ya es muy frecuente que los éxitos de PC se lleven hasta la comodidad de tu Nintendo Game Cube, la compañía Eidos nos proporciona un excelente título de acción en tercera persona llamado **Hitman 2: Silent Assassin**. Este juego fue desarrollado por los grandes creativos de la compañía IO Interactive y nos muestra un estilo de juego con balas, **acción**, más balas, y sobre todo, **adrenalina** pura fluyendo a través de tu pantalla.

ESTA VEZ NO ES UN ASUNTO DE NEGOCIOS... ES PERSONAL.

Con este juego, entrarás en el la vida del clon 47 (Hitman), un tipo **genéticamente** alterado, con ello, resultó ser un de los mejores asesinos a sueldo que jamás haya existido, claro está que ahora ya se a retirado de dicha actividad. Sin embargo, ahora ha sido forzado a retomar las armas y a adentrarse en la acción y el fuego cruzado. Hitman es todo un **profesional** y aunque sea un asesino, siempre ha mantenido los valores de la justicia, el honor y la lealtad. Pero ahora, por causas de fuerza mayor, Hitman se ve forzado a recorrer los múltiples sitios gobernados por el **crimen**, codicia, degradación y sobre todo, la traición.









Compañía: EIDOS   Clasificación: MATURE   Desarrollador: IO Interactive   Memoria: DVD   Categoría: SHOOTER   Jugadores: 1



La razón principal por la que **Hitman** regreasa al ruedo, es debido a que debe salvar a uno de sus amigos, así como pagar una deuda con su antiguo jefe. Así que deberás conducir a este personaje en su ardua tarea a través de las múltiples misiones con los que cuenta este juego. Para que te des una idea de cómo de lo que podrás hacer aquí, te podemos comentar que es algo así como Time Splitters 2, nada más que este último es en perspectiva de primera persona y en el caso de Hitman todo se lleva a cabo en un escenario en **tercera persona**.

TODOS CONTRA UNO Y... UNO CONTRA TODOS.

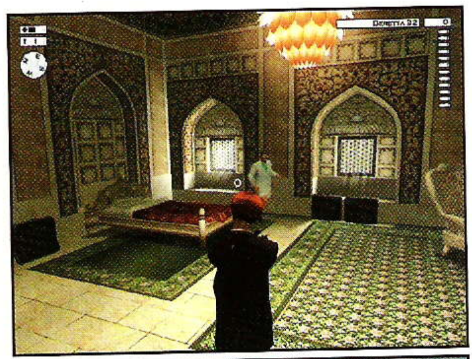
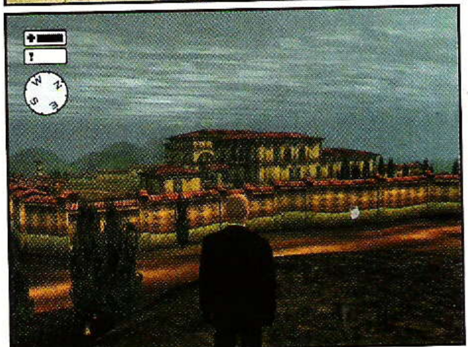
Como sabes, los criminales siempre andan en grupo para aumentar su seguridad y poder, así que debes ser lo más **discreto** que puedas para que no te acorralen y así puedas realizar emboscadas para eliminar a tus rivales poco a poco, sin que corras peligro. En cada misión, tendrás varios objetivos por realizar, lo interesante en este punto, es que no hay un lineamiento forzoso para cada objetivo, sino que puedes usar tu **ingenio**, creatividad y sobre todo tomar tus propias decisiones para salir adelante en las misiones.









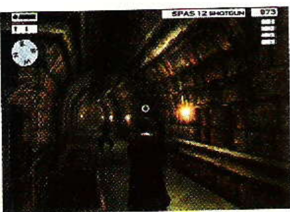




Solo los mejores y más profesionales podrán vencer a toda una **mafia** y salir sin un rasguño, por ello, deberás hacer uso de todas tus **habilidades** con precisión y cuidado así que a continuación te describiremos brevemente las habilidades que Mr. 47 puede hacer en el juego. Algo que siempre debes tener en mente, es que al ser todo un profecional, no puedes dejar un rastro de cuerpos regados por todo sitio donde camines, así que procura siempre mover y quitar toda evidencia que ponga en riesgo tu misión para que tus enemigos no te descubran.

Para **Mr. 47**, una de las cosas más fundamentales es que no lo descubran sus enemigos, por lo que cuentas con una barra que te avisará en cuanto algún guardia pueda descubrirte, así que rápidamente escóndete en las sombras o evade a los guardias para que no te ubiquen. Esto es algo similar al modo de **"Sentido Arácnido"** de Spiderman y realmente es una muy buena adición para un juego como este, ya que le da cierto realismo y sobre todo, la emoción de lograr tus objetivos lo más discreto que puedas.

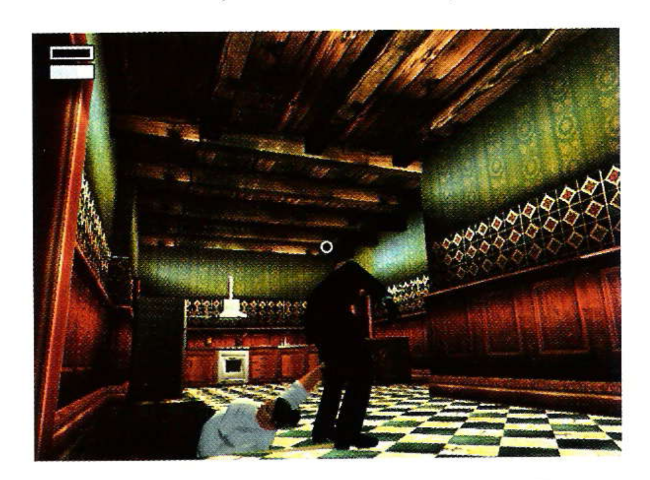
En otras ocasiones, necesitarás usar uniformes o ropas que no te pongan en evidencia y así evitar que tus rivales se den cuenta de tu presencia. Para ello, tendrás que checar bien tu **entorno** para ver que ropas puedes encontrar, o en su defecto si no hay nada, puedes usar tu ingenio y capturar a un enemigo, incapacitarlo con **cloroformo** y usar su vestimenta para que puedas infiltrarte al las diversas áreas del juego sin que te descubran.





Tu travesía da inicio en Sicilia, donde un jefe de la mafia ha capturado al **Padre Vittorio**, quien es confidente de Mr. 47, por ello, nuestro personaje tiene que abrirse camino a través de la mafia siciliana para rescatar al sacerdote y eliminar a los mafiosos. Pero eso solo es el inicio, ya que ahora tus enemigos te estarán buscando más que nunca así que esta aventura te llevará a través de **8 extensas misiones**, donde tus decisiones serán cruciales para avanzar en el juego.

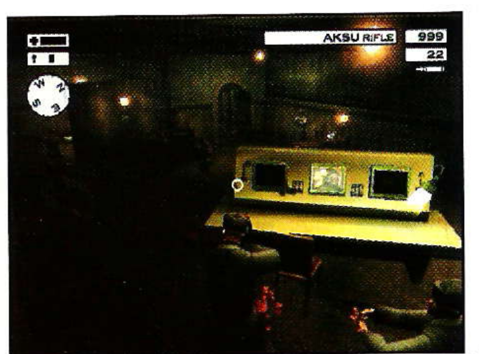




SICILIA, UN BUEN PUNTO DE PARTIDA...

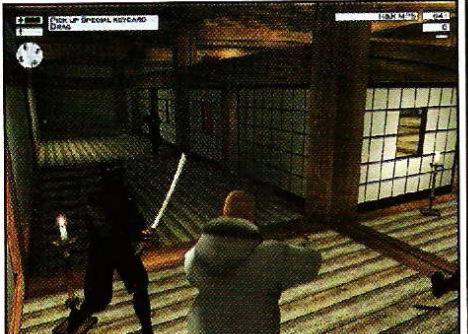
Así mismo, como se ha estado manejando en los últimos juegos, siempre se te narra un poco de la historia al principio del juego, pero lo mejor de la historia y las **respuestas** a múltiples preguntas que te haces dentro de el, se van resolviendo con forme vas completando tus misiones en lugares como Japón, **Italia**, Malasia o Rusia.

Para llevar a cabo tu misión, contarás con un gran número de **armas** que te encontrarás en cada misión. No todos los escenarios cuentan con el mismo tipo de armas, así que tendrás que enfrentarte a tus enemigos con el equipo que puedas encontrar a tu paso, que va desde una simple pistolita, hasta el más poderoso rifle de asalto y por supuesto, el arma por excelencia que no puede faltar en los juegos como este: El rifle de largo alcance (**Sniper Rifle**).



Otro de los accesorios con los que podrás contar para tus misiones serán los **binoculares**, te recomendamos que los uses cada que te sea posible para que, explores el entorno del escenario en el que te enfrentas. Además, en la parte superior izquierda de tu pantalla, se encuentra una pequeña **brújula** para que ubiques las direcciones más fácilmente y no te pierdas en el escenario.



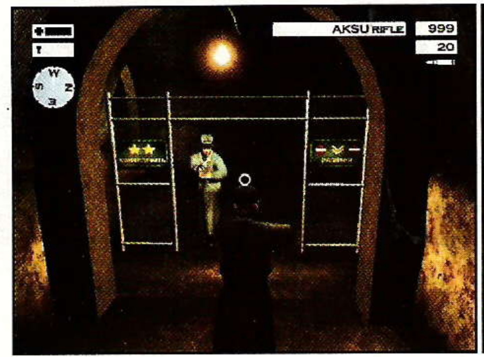


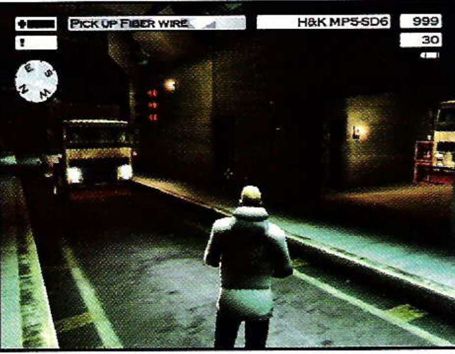


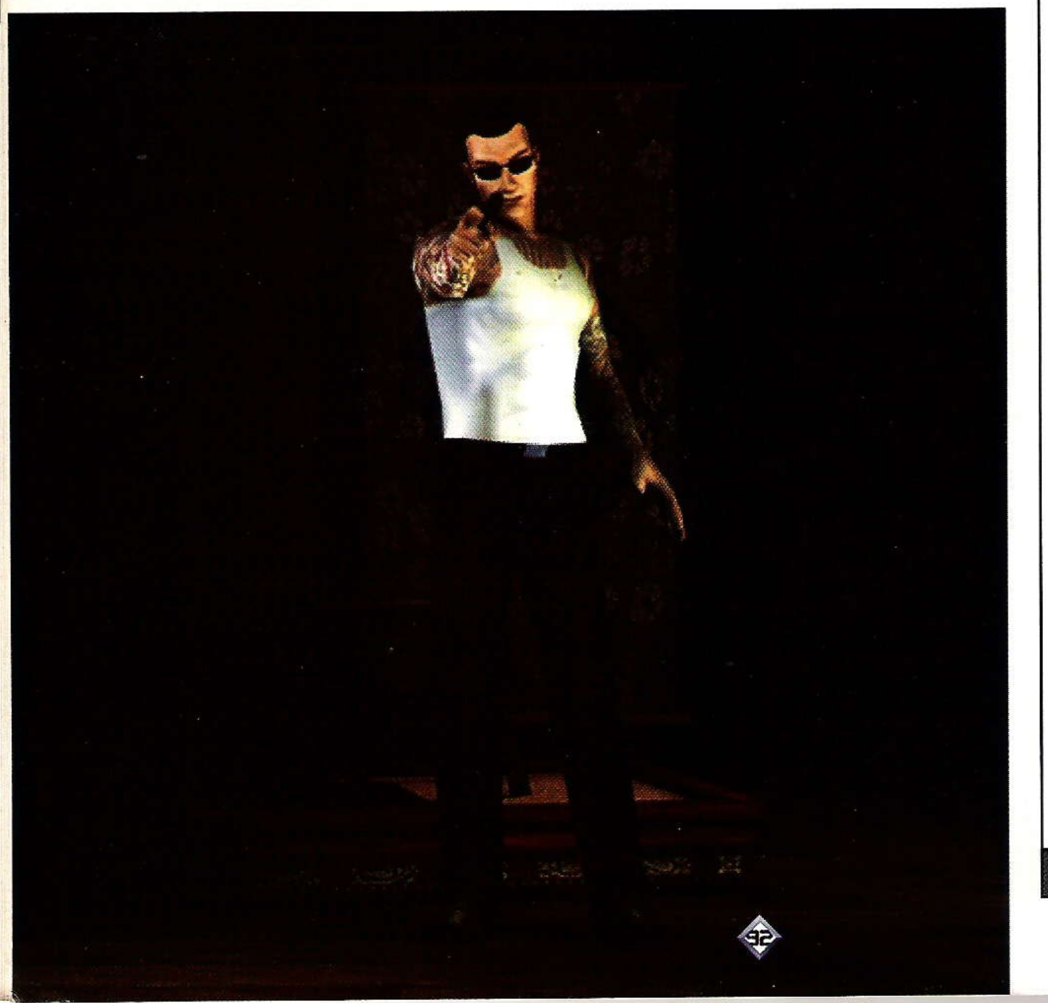
EN CONCLUSIÓN

Gracias a las cualidades del Nintendo GameCube, se ha podido lograr una excelente calidad de imagen para este juego, prueba son las diversas fotos que te presentamos en este artículo donde puedes observar los variados **escenarios** en los que se lleva a cabo la acción. Cada textura del juego fue detallada al punto que los diseñadores han logrado una nitidez pocas veces vista en los juegos de video y dando así un toque más apegado a la **realidad**, pero eso no es todo, sino que también podrás disfrutar de distintos climas, ya sea que pases de una ligera tormenta de **nieve** a un día muy **soleado**, dependiendo en la zona en que te encuentres.

Este es uno de los juegos más dinámicos que hay hasta el momento. La gran cantidad de objetivos y misiones que debes enfrentar, te crean un aspecto muy detallado de la historia que por cierto, es muy buena. La movilidad y control ha quedado perfectamente adaptada para el cómodo control del **GCN**, con lo que no tendrás ningún problema para realizar los movimientos más precisos dignos de un asesino a sueldo.







RANKING



EL CONEJO 5.0

Eidos esta apoyando muy fuerte al Nintendo GameCube y muestra de ello es esta adaptación del exitoso Hitman 2: Silent Assasin. Está súper cuidado en todos los detalles, desde las texturas de las escenas, los personajes que te encuentras, las armas que usas y la música que de verdad te mete al juego. Definitivamente si te gustan los juegos con mucha acción como Deat to Rights ó Time Splitters no puedes dejar de checarlo.a

CROW 5.0

Sin duda, este es uno de los juegos más envolventes que han salido recientemente, no sólo por la gran variedad de misiones y variados escenarios, sino por la intensa acción que vives a cada paso que das en el juego, eso sin contar excelente calidad gráfica y auditiva que disfrutarás a cada momento. Así que no dudo que este juego se coloque dentro de los favoritos entre los videojugadores que gustamos de los Third Person Shooters.

PANTEON 4.0

Esta intrigante y envolvente historia llega al Nintendo GameCube para regocijo de los fans de los Third Person Shooters. Hitman 2: Silent Assassin es un título muy recomendable por lo bien hecho que está, desde el modo de juego, las gráficas, la música hasta los escenarios, realmente merece que le des una buena checada pues está increíble. Lo que sí es que me hubiera gustado que la historia estuviera un poco más pulida pues suena algo choteado, pero eso no le quita que te envuelva e invite a jugarlo.

1.0 5.0

LOST KINGDOMS II

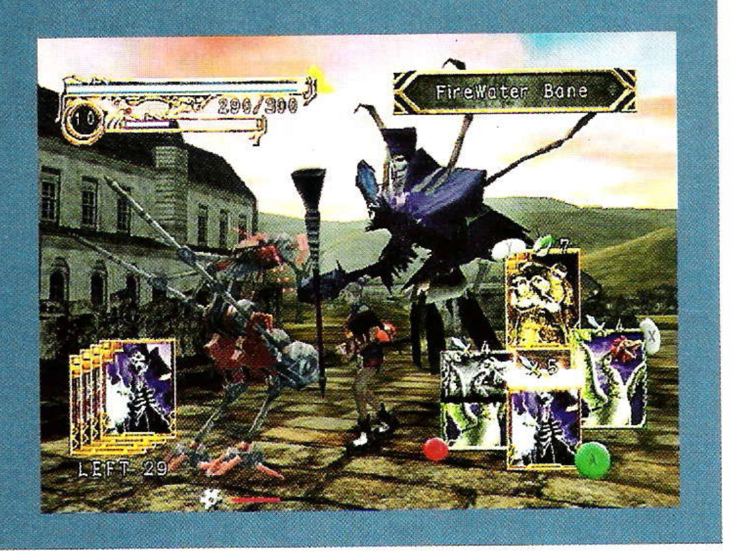
Lost Kingdoms fue un juego que nos gustó mucho por su forma de jugarse más dinámica que cualquier otro juego de cartas; el hecho de combinar las cartas, summons y la acción le dieron un toque muy padre a este juego que nos dejó muy buen sabor de boca. A pesar de que sentimos que les faltaron un par de detalles y pulirle una que otra cosilla, nos gustó mucho y lo jugamos con bastante interés. Activision ha decidido lanzar la segunda parte de Lost Kingdoms y ahora que lo tenemos en nuestras manos, te vamos a hablar acerca de él para que lo conozcas.







Lost Kingdoms II duplica la acción, los monstruos y la diversión.



Una de las cosas más representativas del primer Lost Kingdoms es que para los veteranos del control y con experiencia en los RPG´s, nos costó relativamente poco esfuerzo terminarlo pues el juego no era tan complicado ni muy largo. Los cuates de From Software tomaron en cuenta esto y por eso, Lost Kingdoms II es mucho más largo y un poco más complejo que su antecesor, así que no te tendrás que preocupar en acabártelo en un fin de semana, el reto ahora será mayor y deberás pulir todo lo que aprendiste en el primer juego. Pero si no jugaste LK, no te preocupes, el modo de jugarlo es sumamente sencillo y no tardarás mucho en dominarlo.

La historia de Lost Kingdoms II toma lugar aproximadamente 200 años después de los eventos del primer juego y ahora deberás controlar a una nueva heroína de nombre Tara, quien fue criada por un simios en la selva, no es cierto, por una banda de ladrones, así que te imaginarás que tiene varios trucos bajo la manga y se sabe algunas técnicas y habilidades que Katia, la chica de su predecesor.

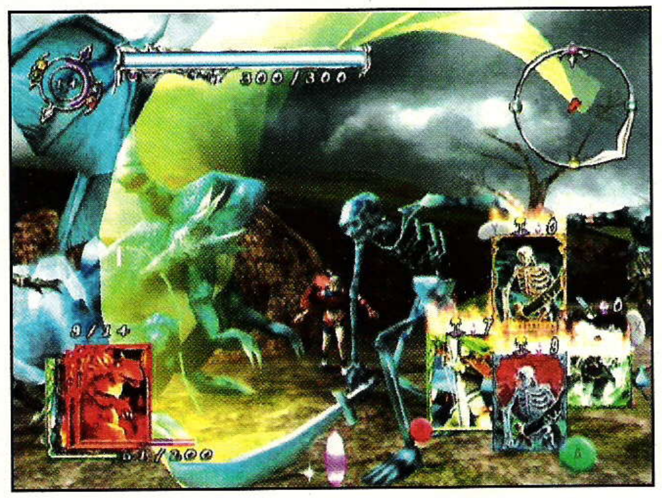
NINTENDO GAMECUBE. Compañía: ACTIVISION Clasificación: EVERYONE Desarrollador: FROM SOFTWARE Memoria: MINI DVD Categoría:ACCION/RPG Jugadores:1-2

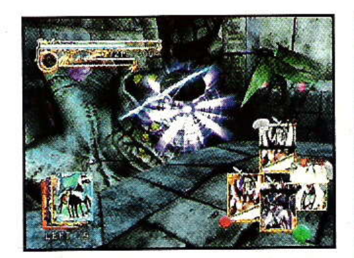
Para todos aquellos que no sepan de qué se trata el estilo de juego de Lost Kingdoms, déjenos comentarles que es un RPG en donde deberás colectar el mayor número de cartas posibles para ayudarte en tu larga jornada. Las cartas pueden ser usadas en las intensas batallas en tiempo real para invocar personajes muy variados que te ayudarán a acabar con tus enemigos. Lo distinto de este juego es que tiene más acción durante los enfrentamientos, nuestra heroína puede moverse en toda el área de la batalla para escapar de sus enemigos y poder usar sus cartas en distintos lugares para realizar las invocaciones. Esto te permitía hacer las invocaciones en distintas partes de la pantalla para poder valerte de tus personajes y que te cubrieran o atacaran a un enemigo por varios lados.

Así pues, en la segunda parte de Lost Kingdoms podrás usar el mismo estilo de pelea, solamente que los cuates de From Software duplicaron el número de tarjetas; en LK2 tienes 100 nuevas cartas, dando un total de 200 cartas en conjunto con las 100 anteriores. Imagínate, son 200 diferentes personajes que puedes usar en tus batallas, obviamente, cada uno de dichos seres tiene diferentes niveles, es decir, hay monstruos que no tienen gran nivel de vida, pero que sus ataques son rápidos; otros son muy fuertes y sus ataques son devastadores, pero su lentitud los hace vulnerables a los enemigos rápidos. Como verás, debes tomar en cuenta todo esto para saber usar bien tus cartas y que armar tus estrategias para que sean muy efectivas. Dentro de las criaturas que tienes a tu disposición figuran esqueletos, dragones, gólems, bestias mecánicas y mucho personajes más.













Realiza invocaciones de alrededor de 200 cartas.

Ahora no solamente usarás tus cartas para realizar invocaciones durante las batallas, también podrás transformarte en algunas de las criaturas que tengas en tus cartas para poder usar sus habilidades en batalla y por si fuera poco, para usar sus facultades para pasar algunos obstáculos y acertijos del juego. Esto le da una mayor complejidad al juego y un reto más grande pues deberás colectar las cartas no solo para ser más fuerte, sino para poder pasar ciertos problemas y progresar en tu camino. Asimismo, las áreas de los enfrentamientos ya no están tan limitadas como antes, ahora podrás (y deberás) pelear contra muchos enemigos en casi cualquier parte de los escenarios, lo que no te permite estar mucho tiempo sin acción.

También ahora podrás elegir diferentes tipos de aventuras en las que deberás enfrentarte a diferentes retos como puzzles, eventos y conseguir magias y variados ítems especiales, los cuales podrás cambiar con otros personajes del juego.

Los escenarios también son mucho más variados que antes, contando con densos bosques, pantanos, montañas, planicies, fortalezas y poblados, entre otros. Cada escenario está muy bien detallado y cuenta con ambientaciones realmente buenas que le dan un mejor realismo y te adentra más en la historia del juego mientras continúas con tu jornada.

En cada diferente pueblo, fortaleza o bien, en áreas al azar, deberás interactuar con muchos personajes distintos y conferenciar con ellos para aprender nuevas cosas y enterarte de muchas cosas y eventos del juego. De esta manera, podrás enterarte de quién es el responsable de los destrozos y por ende, quién quiere dominar al reino de Argwyll.









Otro detalle que nos pareció bastante bueno es que se mantuvo el modo de Versus para poder enfrentarte a un cuate y que vean quién es el mejor en este asunto de las cartas. Claro que ahora deberán ponerse las pilas ambos pues la variedad de tarjetas es mayor y pueden cambiarse las cosas en un abrir y cerrar de ojos.

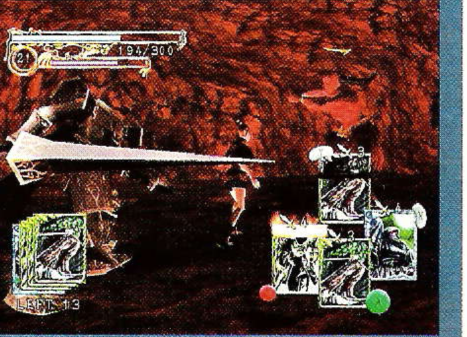
Las gráficas de esta segunda parte fueron notablemente mejoradas y esto se puede apreciar en muchos aspectos. Cada uno de los personajes de las cartas, la gente y monstruos con los que interactúas, los escenarios y demás entornos del juego están muy bien logrados y tienen muchos detalles. Las animaciones también fueron retocadas y se ven más espectaculares e impresionantes que nunca. Es realmente impresionantes ver cómo invocas a un gran dragón en medio de una batalla de esqueletos, pues su tamaño y entrada le dan un toque especial que hace empequeñecer tanto a sus adversarios, como a sus "compañeros".

A pesar de los cambios que hemos visto de este juego, notamos que muchos valores y elementos se mantienen, así como lo sencillo que es aprender a jugarlo. Esto es algo muy importante pues no necesitas pasar por un tutorial de horas para empezar a jugar, controlar las cartas es bastante fácil pues puedes checar tus cuatro cartas próximas con los botones A, B, X y Y.

Obviamente, tienes cierta cantidad de cartas que puedes llevar en tu Deck (o mazo), así que debes saber cómo usarlas para poder enfrentarte a tus enemigos. Otra cosa que es muy importante que debes saber es que no todas las cartas son simplemente para atacar a los monstruos que se aparezcan en tu camino, también hay cartas que tienen diferentes usos y efectos. Algunas cartas te sirven para causarle diferentes estados a tus enemigos como quitarles velocidad, reducir su vida, aumentar el poder de los ataques de tus personajes invocados, etc. Todo esto debes tenerlo presente para no desperdiciar cartas durante los combates pues en ocasiones te harán falta con los enemigos más grandes y poderosos.

Lost Kingdoms II es un título my recomendable que no dudamos de que dejará más que satisfechos a todos aquellos que hayan disfrutado el primer juego. Por otra parte, para los que no son muy aficionados a este tipo de juegos, les diremos que es muy buena opción y que vale la pena checarlo pues es muy sencillo y aprendes a jugarlo de volada. Si tienes oportunidad de jugarlo, no lo pienses dos veces, pues está genial.





RANKING



EL CONEJO 4.0

Esta es una muestra de que las secuelas pueden ser mejores que las primeras partes; los programadores de From Software se dieron cuenta de que el primer juego pudo haber quedado mejor y afortunadamente, le hicieron varios cambios a favor del juego como el hecho de transformarte en las criaturas para pasar obstáculos. Te lo recomiendo mucho si eres un fan a morir de los RPG´s y si no lo eres, de todas maneras vale la pena que lo cheques si tienes la oportunidad.



CROW 4.0

En cuanto jugué la primer versión de este juego pensé que iba a ser algo irrelevante y carente de profundidad para un RPG, sin embargo, me mantuvo al tanto hasta el final. Ahora, con la secuela estoy seguro que las cosas van a ir en aumento gracias a las variadas mejoras que se le han agregado. El engine de este juego es sumamente similar al anterior, así como el gameplay y objetivos. Pero esperemos que el tiempo de juego real sea mucho mayor al de la versión anterior.

PANTEON 5.0

A pesar de que el primer juego no me gustó tanto pues se me hizo muy corto y sencillo, me mantuve esperando la secuela para ver qué tal quedaba y afortunadamente, pude constatar que los programadores pulieron varias cosas que le dolían al juego anterior. Personalmente, lo bueno y que me gustó mucho de que sea un juego de cartas para realizar summons, es que puedes coleccionar todas sin tener que estar entrenándolas, pues ya está muy choteado eso de los entrenadores.

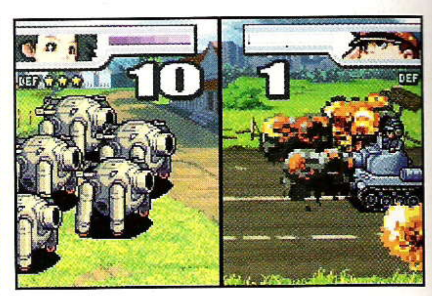
1.0 — 5.0

ULTIMA PÁGINA

Por fin ha llegado Mayo y así la esperanza de ver todo lo nuevo del mundo de Nintendo en el mágico E3 2003. Como ya lo has de suponer, estamos preparando nuestras maletas para visitar este magno evento que tiene lugar año con año en Los Angeles Convention Center, en la ciudad de Los Angeles. Estamos muy entusiasmados porque este promete ser un evento revelador en donde muchas compañías mostrarán sus mejores cartas para lo que resta del año y Nintendo es una de las que siempre mantienen a todos en suspenso hasta el día del evento. El próximo mes tendremos más juegos importantes como:

ADVANCE WARS 2 (AGB)





Desde el lanzamiento de la primera parte, esta saga ha causado un gran revuelo entre los jugadores del Game boy Advance. Ahora Nintendo nos trae la segunda parte de este gran éxito con muchos cambios en donde encontrarás enemigos y aliados en este gran mundo de la simulación para llevar tus estrategias de combate al límite y a cualquier lugar con el Game Boy Advance.

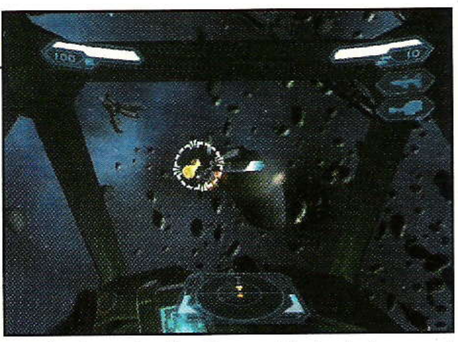




CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW (AGB)

Para todos ha sido verdaderamente sorprendente la aparición de un nuevo Castlevania para el Game Boy Advance, sobre todo por que el genio que se encuentra detrás de él es quien ha hecho posible los juegos anteriores para Advance; al parecer ya le gustó el sistema. La historia toma lugar en el futuro, así que con este gran cambio en el fondo, este promete ser uno de las mejores aventuras para este sistema portátil.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER (NGC)





En un universo futurista de grandes corporaciones, con peligrosos seres en cada esquina, es muy apreciado el trabajo de los caza-recompensas. Ya sea a pie o en naves espaciales, deberás cumplir con tu contrato para salvar el día y convertirte en el mejor caza-recompensas de la galaxia. Crave Entertainment siempre se ha caracterizado por realizar juegos interesantes y con elementos originales para darle al jugador ese extra que siempre busca. En este Firts Person Shooter, podrás apreciar detalles e involucrarte en situaciones bastante comprometedoras que te adentrará en el mundo de los caza-recompensas.

¿Qué te parece nuestra selección? ¿Interesante? Pues espera al próximo mes y verás todo lo que tenemos para ti. Ah, y antes de que se me olvide, de parte de todos los que laboramos en esta publicación, queremos mandar un afectuoso saludo a aquellos ángeles que siempre nos cuidan y protegen; así que este 10 de Mayo no te olvides de ella y festéjala a lo grande. ¡Felicidades Mamás!

Por nuestra parte es todo, así que nos vemos en Junio. Hasta la próxima.


GAME BOY ADVANCE
Golden Sun
The Lost Age
CLUB NINTENDO


GAME BOY ADVANCE
TM, ® y logo de Game Boy Advance son Marcas Registradas de Nintendo. © Nintendo 2003
Golden Sun
The Lost Age
CLUB NINTENDO